2012

L'ASILE d'Aliénés et Autres Contes

avec l'autorisation de Arkham House

Avec l'accord de CHAOSIUM INC.

une AVENTURE pour L'APPEL de CTHULHU

CLEGG, HARGRAVE, HARMON, KRANK, McCALL, PETERSEN, SULLIVAN, WILLIS, WILLNER, WOLCOTT

SEPT AVENTURES POUR **L'APPEL DE CTHULHU**

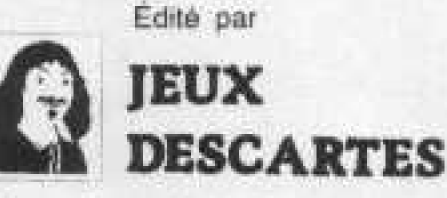
L'ASILE d'Aliénés et Autres Contes

Coordinateur du projet, continuité éditoriale, composition
Sandy PETERSEN
Direction artistique, rédaction additionnelle, lecture des copies
Lynn WILLIS
Format, mise en page, production, plans
Charlie KRANK
Diagrammes
Yurek CHODAK
Correction des épreuves
Sherman KAHN
Illustrations, peinture de couverture
Tom SULLIVAN
Traduction
Joachim Gonzalez
Version française supervisée par
Henri Balcrezak et Didier Guiserix

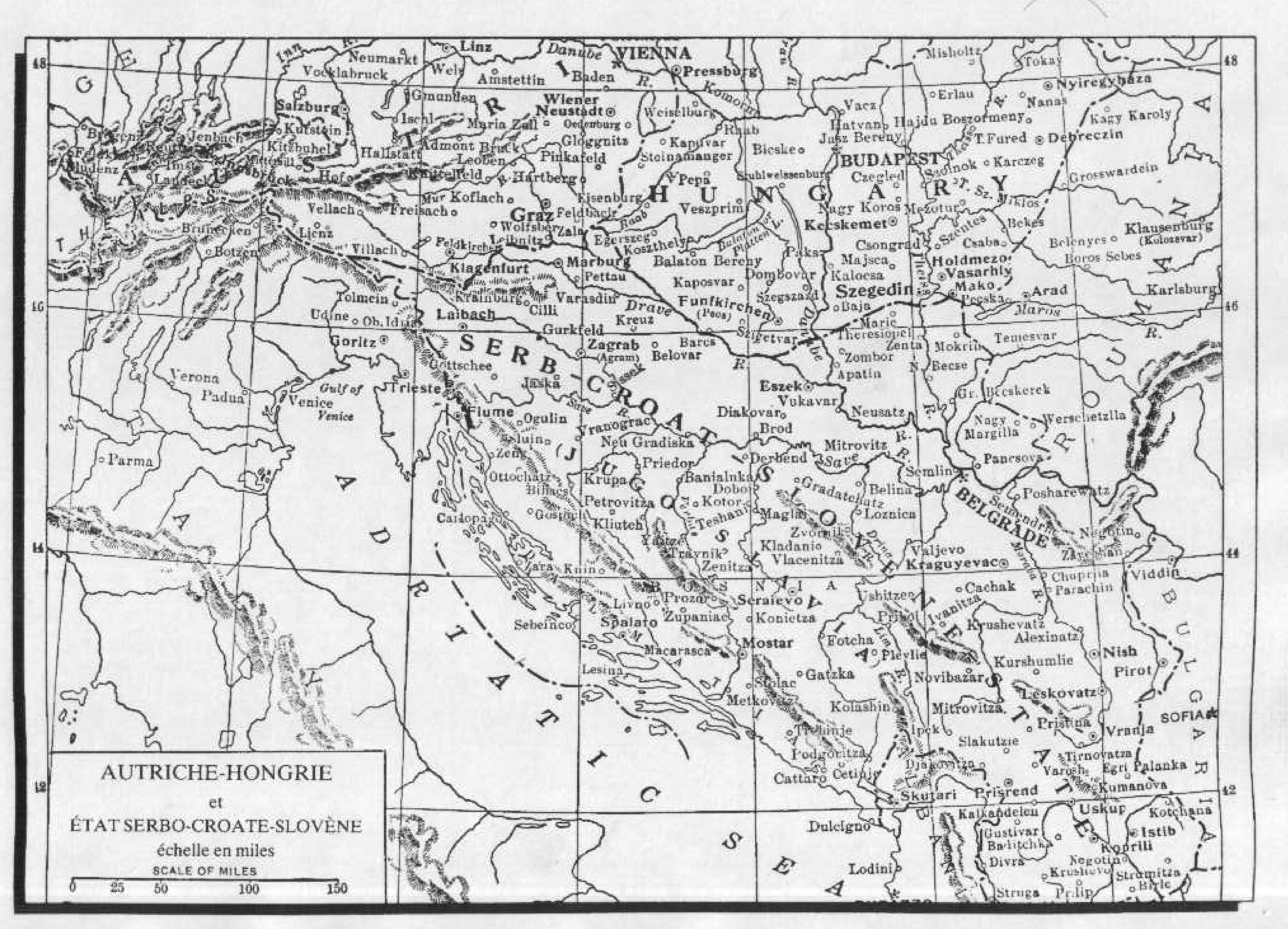


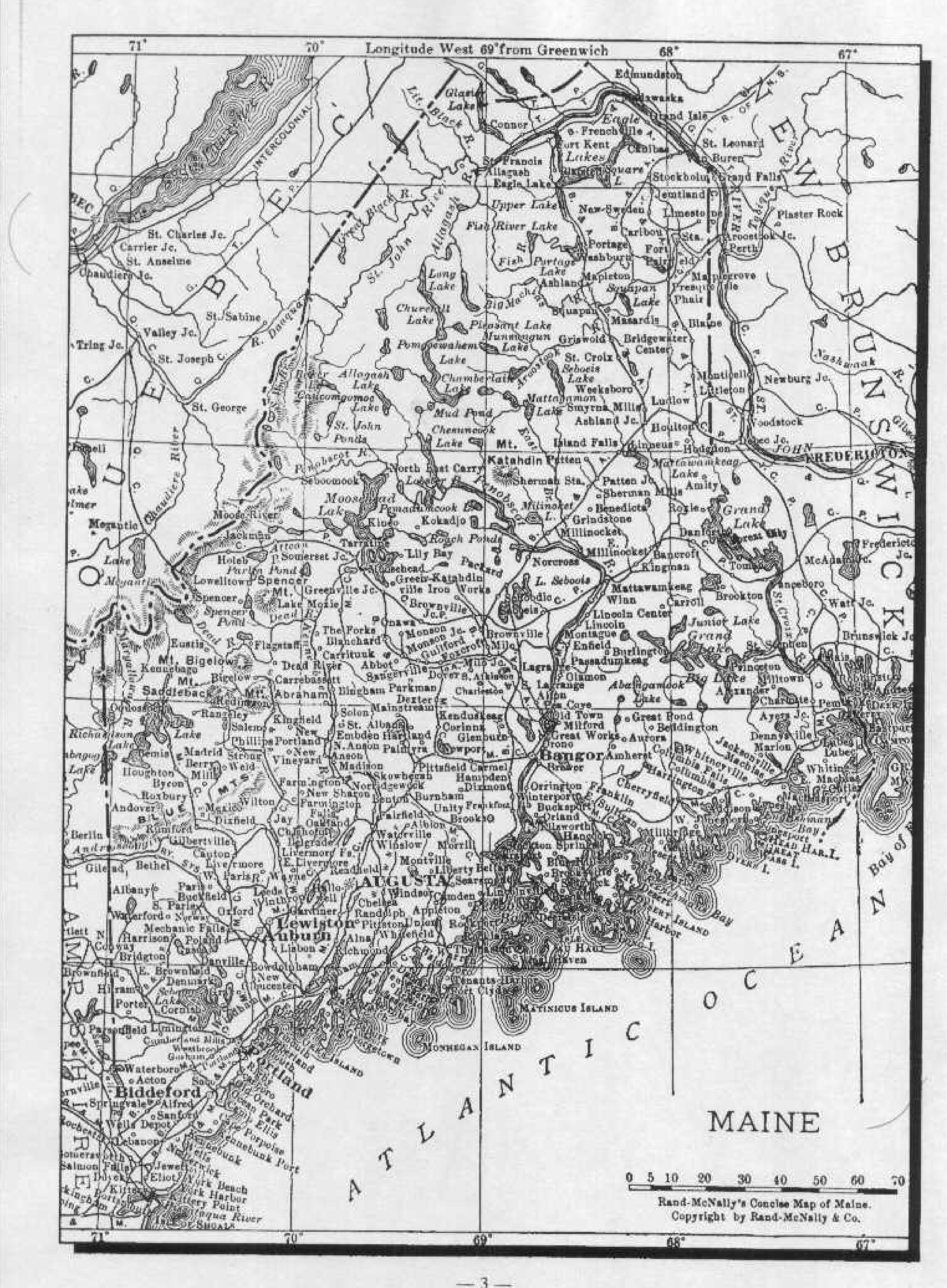
Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

Édité par



Avec l'accord de Chaosium inc.


AUTRICHE-HONGRIE
et
ÉTAT SERBO-CROATE-SLOVÈNE
échelle en miles
SCALE OF MILES
0 25 50 100 150
ADRIATIC SEA
HUNGARY
SERB CROAT SLOVENE
BULGARIA
VIENNA
BUDAPEST
BELGRADE
SOFIA
Trieste
Fiume
Zagrab
Graz
Szegedin
Mostar
Venice
Gulf of Venice
Danube
Drave
Save
Theiss


Longitude West 69° from Greenwich
71°
70°
68°
67°
MAINE
0 5 10 20 30 40 50 60 70
Rand-McNally's Concise Map of Maine.
Copyright by Rand-McNally & Co.
ATLANTIC
OCEAN
NEW BRUNSWICK
Bay of Fundy
Edmundston
Grand Isle
St. Leonard
Van Buren
Grand Falls
Plaster Rock
Conner
Frenchville
Fort Kent
Caribou
Stockholm
New Sweden
Limestone
Fort Fairfield
Presque Isle
Washburn
Mapleton
Ashland
Portage
Eagle Lake
Fish River Lake
Long Lake
Churchill Lake
Chamberlain Lake
Chesuncook Lake
Moosehead Lake
Mt. Katahdin
Patten
Sherman Sta.
Millinocket
Mattawamkeag
Houlton
Island Falls
Linneus
Ludlow
Smyrna Mills
Ashland Jc.
Weeksboro
Bridgewater
Monticello
Littleton
Woodstock
Danforth
Forest City
Vanceboro
McAdam Jc.
Brookton
Kingman
Lincoln
Enfield
Passadumkeag
Old Town
Milford
Orono
Great Works
Bangor
Brewer
Hampden
Orrington
Winterport
Bucksport
Orland
Ellsworth
Franklin
Cherryfield
Harrington
Columbia Falls
Whitneyville
Machias
Jonesport
Lubec
Eastport
Calais
Princeton
Dennysville
Ayers Jc.
Great Pond
Beddington
Aurora
Amherst
Brownville
Milo
Dover
Foxcroft
Guilford
Monson
Abbot
Sangerville
Parkman
Dexter
Corinna
Newport
Pittsfield
Skowhegan
Norridgewock
Madison
Anson
Solon
Bingham
Kingfield
Phillips
Rangeley
Strong
Farmington
Wilton
Dixfield
Rumford
Mexico
Andover
Gilbertville
Canton
Livermore
Bethel
Gilead
Albany
Paris
Norway
Waterford
Mechanic Falls
Poland
Harrison
Bridgton
Conway
Fryeburg
Danville
Lewiston
Auburn
Lisbon
Gardiner
Pittston
Augusta
Hallowell
Winthrop
Readfield
Belgrade
Oakland
Waterville
Winslow
Fairfield
Burnham
Unity
Brooks
Belfast
Searsport
Camden
Rockport
Rockland
Thomaston
Warren
Union
Appleton
Waldoboro
Wiscasset
Bath
Brunswick
Freeport
Yarmouth
Portland
Cumberland Mills
Gorham
Saco
Biddeford
Old Orchard
Ocean Park
Kennebunk
Kennebunkport
Sanford
Alfred
Springvale
Wells
Wells Depot
North Berwick
Lebanon
Eliot
Kittery
Kittery Point
York Beach
York Harbor
Isles of Shoals
Salmon Falls
Dover
Rochester
Portsmouth
Waterboro
Acton
Limington
Cornish
Parsonsfield
Porter
Hiram
Brownfield
Sebago Lake
Monhegan Island
Matinicus Island
Vinalhaven
North Haven
Deer Isle
Mt. Desert Island
Bar Harbor
Tenants Harbor
Port Clyde
Frenchman Bay
Grand Manan
Moosehead
Greenville Jc.
Kineo
Kokadjo
Rockwood
Lily Bay
Jackman
Moose River
Somerset Jc.
Spencer
Lowelltown
Parlin Pond
The Forks
Carritunk
Blanchard
Flagstaff
Eustis
Dead River
Mt. Bigelow
Mt. Abraham
Saddleback
Kennebago
Rangeley Lake
Richardson Lake
Umbagog Lake
Houghton
Byron
Roxbury
Madrid
Berry Mills
Weld
Berlin
Bemis
Oquossoc
Megantic
Chaudiere River
St. George
St. Joseph
Valley Jc.
St. Sabine
Chaudiere Jc.
St. Anselme
Carrier Jc.
St. Charles Jc.
Tring Jc.
Allagash
St. Francis
Umsaskis
Grand Lake
Junior Lake
Big Lake
Grand Falls
Frederiction
Fredericton Jc.
Newburg Jc.
Nashwaak R.
St. John R.
Aroostook Jc.
Perth
Tobique River
Penobscot R.
Kennebec R.
Androscoggin R.
Saco River
Salmon Falls
Piscataqua River

Cette aventure se joue avec les règles du jeu L'APPEL DU CTHULHU, disponible séparémment. Pour plus de renseignements sur les titres disponibles, écrire à JEUX DESCARTES, 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

Sommaire

Note au sujet de ce livre

Au verso de la page de couverture de ce livre est fournie une carte de l'Autriche telle qu'elle était en 1920. Utilisez cette carte avec le scénario de la vente aux enchères.
Sur la page 1, il y a une carte du Maine en 1920. Utilisez cette carte avec le scénario de la montagne du Diable Noir.
Sur la couverture intérieure de derrière, il y a une carte d'Arkham, dans le Massachusetts. Une portion de cette carte est aussi incluse dans le scénario « Une porte sur le passé ».
Au centre de ce livre est fourni le DOSSIER DES JOUEURS. Ce dossier est ombré en gris pour qu'on le repère plus facilement. Distribuez cette information comme c'est indiqué dans le scénario et dans le dossier lui-même.

Arkham

City Circa 1922 A.D.
As Adapted from the Map by Gahan Wilson

MISKATONIC U.
1 - Science Hall
2 - Science Annex
3 - Liberal Arts
4 - dormitory
5 - dormitory
6 - The Library
7 - President's Home
8 - Faculty/Graduate Residences
9 - dormitory
10 - Locksley Hall

To Newburyport and Innsmouth
hill
To Dunwich
sanitarium
Derby Street
Jenkin Street
Gedney Street
Curwen Street
Apple Lane
Brown Street
Marsh Street
church
Town Square
Federal Street
Noyes Street
Halsey Street
Whately St.
Hyde Street
Armitage Street
Fish St.
Miskatonic River
Aylesbury Pike
B - M station
High Lane
Boston - Maine RR
Water Street
West Street
Garrison Street
Peabody Avenue
River Street
East Street
Aylesbury Street
hill
graveyard
Main Street
church
church
church
Parsonage Street
Sentinel Street
Church Street
church
graveyard
Crane St.
Miskatonic U.
Lich Street
Boundary Street
Powder Mill Street
College Street
Walnut Street
hospital
Hangman's Slough
Pickman Street
Bad Water Road
High Street
French Hill Street
Saltonstall Street
Miskatonic Avenue
Washington Street
To Kingsport
graveyard

Introduction

Sept situations courantes vues à travers le Mythe de Cthulhu

L'asile d'aliénés et autres contes sont des scénarios de transition. Dans toute campagne de *l'Appel de Cthulhu*, certaines situations se présentent régulièrement. Ce livre transforme plusieurs de ces situations, fréquemment rencontrées, en aventures pour infortunés Investigateurs. Il est vivement conseillé aux Gardiens des Arcanes de les utiliser comme ils le désirent, peut-être lorsqu'ils sont en panne d'idée entre deux aventures plus longues, ou peut-être en s'en servant pour allonger une plus grande campagne. Les situations et les manières possibles de les utiliser sont expliquées ci-dessous.

La vente aux enchères — Où les Investigateurs peuvent-ils obtenir quelques-uns de ces livres mystérieux traitant de connaissances oubliées, ou des objets magiques sans avoir à batailler avec d'horribles monstruosités ou à piller d'anciennes cryptes ? Manifestement, une vente aux enchères spécialisée dans l'occultisme (communes dans les années 20) est le meilleur endroit. Ce scénario est, en fait, divisé en deux parties. La première partie couvre simplement la vente aux enchères, et donne une prodigieuse liste d'objets magiques et pseudo-magiques à l'achat desquels les Investigateurs peuvent dépenser leur argent. La seconde partie traite d'un meurtre commis par des goules et de ses ramifications.

Si le Gardien n'estime pas utile qu'il y ait un meurtre ou d'autres fioritures, et désire simplement faire jouer à ses joueurs une vente aux enchères, les règles complètes de la vente et un bon exemple sont fournis. Une vente aux enchères peut être utilisée pour introduire à un scénario de beaucoup d'autres manières. Par exemple, un objet magique acheté dans une vente aux enchères pourrait bien provoquer la folie et la mort du propriétaire.

Le dément — La folie est un destin courant pour les Investigateurs de *l'Appel de Cthulhu*. Lorsqu'un Investigateur devient définitivement fou (c'est-à-dire lorsqu'il perd 20 % ou plus de sa SAN courante sans tomber à zéro ou moins), ce scénario peut entrer en action. Il est possible de tromper les joueurs en leur faisant croire que l'Investigateur était moins affecté qu'ils ne le pensaient, ou qu'il a été rapidement soigné. En réalité, bien sûr, il a développé la double personnalité de ce scénario. Remplacez tout simplement l'Adam Smythe du scénario par votre Investigateur fou. Qu'il soit encore fou devrait aussi bien surprendre l'Investigateur et son joueur que les autres Investigateurs.

La montagne du Diable Noir — Un problème majeur des Investigateurs dans de nombreuses campagnes est le manque de fonds. Un héritage, tel qu'il est décrit dans ce scénario, est une source potentielle d'argent pour les Investigateurs. Ainsi ils peuvent être entraînés à examiner leur nouvelle propriété et, ce n'est pas impossible, à la nettoyer de sa souillure maléfique afin qu'elle leur appartienne pleinement et qu'elle devienne une ressource pécuniaire pour de futures aventures.

L'asile d'aliénés — Dans toute campagne de *l'Appel de Cthulhu* quelqu'un devient fou, fréquemment un personnage-joueur. Lorsque cela arrive, les amis du lunatique recourent fréquemment à un hôpital pour guérir son esprit. L'asile de ce scénario convient idéalement à l'hébergement des Investigateurs « aux yeux fous ». Lorsqu'un personnage devient fou, usez de machinations pour obtenir qu'il soit confié à la garde de l'asile de Greenwood. Plus tard, peut-être après qu'un ou deux scénarios aient été joués, le Gardien pourra commencer à suggérer que l'endroit connaît quelques difficultés. Craignant pour leur ami, les Investigateurs pourront facilement être attirés dans ce scénario et la Fête commencera.

Le plan de cet asile ainsi que les personnalités atteintes de démence présentés dans ce scénario peuvent être utilisés par des Gardiens inventifs pour créer leurs propres scénarios. Les psychiatres peuvent être les héros, plutôt que les vilains, de ces futures aventures. Peut-être leurs efforts pour guérir les patients ont-ils amené les docteurs à en découvrir trop et conduit des horreurs persécutrices jusqu'au pas de leur porte ?

Le Mauretania — Dans la plupart des campagnes, les voyages en paquebot sont fréquents. Le scénario du Mauretania propose un voyage plus mouvementé que d'habitude, donne un aperçu du grand navire et décrit les gens, les événements qui se déroulent à bord, inspirant éventuellement au Gardien de futurs scénarios maritimes.

Une porte sur le passé — Le sortilège « créer une porte » s'est avéré être le sortilège le plus demandé de *l'Appel de Cthulhu*. Ce scénario peut être utilisé en conjonction avec la découverte des Investigateurs

soit d'une « Porte », soit du sortilège « créer une porte ». Une telle situation peut facilement être mise en place de manière à ce que la porte trouvée par les Investigateurs soit celle du scénario, ou de manière à ce que le sortilège « créer une porte » lancé par les intrépides Investigateurs ait quelque part affaibli la structure de la réalité dans la région et que la Porte des Anciens puisse s'y insérer.

La maison Westchester — Ce scénario simule une situation qui peut ne pas exister dans toute les campagnes, mais qui le devrait. Pour empêcher que vos joueurs ne deviennent trop blasés, montez-leur occasionnellement un canular ou une fausse alerte. Par exemple, dans ce scénario il ne se déroule rien de surnaturel, bien que tous les signes fassent croire qu'il existe un assortiment particulièrement sinistre de fantômes. Lorsque les Investigateurs se seront stupidement affolés autour de la maison Westchester, et auront été complètement bernés en croyant avoir affaire à des horreurs d'outre-tombe, au cours de leur prochaine aventure ils seront davantage désireux de respecter la frontière nécessaire entre la crédulité et le scepticisme.

La Vente Aux Enchères

Les Investigateurs ont été invités à Vienne, en Autriche.
A l'illustre Hôtel des ventes Ausperg se tient une vente aux enchères exclusive de tout un attirail occulte.

INTRODUCTION

Grâce aux faveurs d'un client, les intrépides Investigateurs ont été invités à une vente aux enchères d'articles occultes à l'Hôtel des ventes d'Ausperg *(OWS-peerrrg)*, directeurs des ventes en titre, à Vienne en Autriche. Si les enquêteurs n'ont pas de client, et qu'aucun d'entre eux n'est suffisamment riche pour être invité en raison de sa fortune personnelle, choisissez Sir Martin Murray ou George Walker comme client pour intercéder auprès d'Ausperg et mettre les Investigateurs sur le coup. Sir Martin désire être discrètement protégé dès qu'il aura acquis le lot numéro 16, la Bague de Salomon, car il craint une intervention démoniaque dès qu'il sera en possession d'un tel objet (en fait, la bague n'a aucun pouvoir magique). George Walker désire de l'aide pour acquérir les lots numéros 6, 7, 12 et 15 ; et si c'est possible en surenchérissant sur les cinq premiers articles de façon à épuiser les disponibilités des enchérisseurs potentiels afin qu'ils aient peu de chances de surenchérir sur les articles qu'il désire. Dans un cas comme dans l'autre, les clients veulent éviter que leur association avec les Investigateurs ne soit connue avant que la vente ne s'achève.

Dans ce scénario, les Investigateurs voyagent à travers l'Europe et se mêlent à la haute société avant même que l'aventure ne démarre. L'intrigue débute par un crime atroce qui a lieu au cours de la vente et par le vol d'un des articles qui est mis en vente. Concentrez tous vos efforts à convaincre les enquêteurs que la vente est un simple interlude, une chance de créer des contacts et peut-être d'acquérir des objets ou des renseignements intéressants. Présentez le meurtre et les activités qui s'ensuivent de manière à obtenir un effet maximum. Utilisant des goules placées sous ses ordres, c'est le prêtre d'un dieu oublié qui a manigancé le meurtre et le vol.

NOTE HISTORIQUE

Le peuple autrichien a beaucoup souffert après la fin de la Première Guerre mondiale. Un terrible chômage, provoqué par le morcellement de l'Empire Austro-Hongrois en plusieurs petits états, réduisit cette ancienne grande nation à la pauvreté. L'Autriche ne commença à se redresser qu'au milieu des années 30. Jusqu'au redressement, les cités firent le nécessaire pour survivre. Le marché noir se développa ; les politiciens furent achetés et vendus ; la corruption des fonctionnaires et de la police fut chose courante. L'individus moyen s'en accommodait comme il le pouvait.

Ces années noires affectèrent même la noblesse d'Europe qui se croyait au-dessus de tels ennuis. La propriété de nombreux personnages titrés fut confisquée pour payer des dettes ; un plus grand nombre encore de ces ex-grands furent forcés de vendre leurs propriétés, et leurs précieuses collections d'art et d'antiquités, afin d'éviter la gêne ou la banqueroute. Comme les ouvriers étaient payés à la journée, on disait que seuls les ouvriers et les étrangers pouvaient s'offrir le luxe de prendre un tramway.

Les salles de ventes privées devinrent utiles et importantes car elles vendaient aux riches des autres pays les possessions des infortunés ressortissants nationaux.

INFORMATIONS POUR LES INVESTIGATEURS

Le catalogue

L'invitation contient un petit catalogue des articles mis en vente, une copie en est incluse dans l'encart des joueurs. La même information (la description) est disponible dans l'« *information pour le Gardien* », ci-dessous.

Les Investigateurs peuvent faire des recherches sur un ou tous ces articles ; leurs joueurs doivent réussir un jet de pourcentage divisé par deux sous la compétence Bibliothèque pour chacun de ces articles, à moins qu'ils ne se rendent à la bibliothèque de l'Université Miskatonic ou à la bibliothèque municipale de New York, qui permettent de faire un jet normal sous la compétence. Ce que ces recherches permettront de découvrir est présenté dans la section

« histoire » de la version du Gardien dans le catalogue de la vente aux enchères.

L'Hôtel des Ventes Ausperg

Avant que les enquêteurs partent pour le continent, ils peuvent vouloir faire des recherches sur l'Hôtel des Ventes Ausperg. L'information suivante peut être obtenue en réussissant un jet sous la Bibliothèque dans n'importe quelle grande bibliothèque, ou en discutant avec un représentant de n'importe quelle salle de ventes spécialisée dans les œuvres d'art. L'Hôtel des Ventes Ausperg est une des plus vieilles et des plus respectées compagnies de ventes aux enchères d'Autriche. L'Hôtel est en service depuis 1847. Depuis la Grande Guerre, la maison a mis en vente, avec tact et de manière satisfaisante les biens et les possessions de quelques-unes des plus grandes familles d'Europe. Scrupuleusement honnête, la maison propose des affaires de la plus grande valeur. Peu de salles de ventes ont meilleure réputation ou sont plus riches. Le propriétaire actuel, Frederick Albert Ausperg, est de la quatrième génération des Ausperg.

Si leurs joueurs réussissent soit un jet sous l'Occultisme soit un jet sous le Savoir divisé par deux, les Investigateurs sauront que l'Hôtel des Ventes Ausperg tiendra, lorsqu'une suffisamment grande collection privée est amenée à l'« Ausperghaus » ou lorsque suffisamment d'objets appartenant à des particuliers sont disponibles, une vente aux enchères spéciale d'articles qui se rapportent à l'occultisme à l'intention d'un groupe sélectionné de collectionneurs. L'admission à ces ventes aux enchères d'articles occultes n'est possible que sur invitation, comme, en fait, dans la plupart des plus importantes ventes aux enchères : ni les gaffeurs, ni les bavards ne sont admis. Les Investigateurs doivent comprendre qu'ils ont à faire à la haute société : celle qui a suffisamment de temps et d'argent pour pouvoir apprécier les objets rares et insolites.

Voyage et Préparatifs

Le voyage vers l'Europe peut se faire via un grand nombre de paquebots transatlantiques. Des billets de seconde classe sont disponibles pour environ 210 BS tandis que les billets de première classe valent environ 600 $. Les Investigateurs peuvent ensuite se rendre de Hambourg à Vienne en train pour environ 12 $, le trajet fait quelque 600 miles. L'invitation à la vente aux enchères arrivera deux mois avant, ce qui laisse amplement le temps de faire les préparatifs et le voyage.

A leur arrivée à Vienne, les Investigateurs doivent trouver un endroit où séjourner. Ils trouveront des logements de toutes catégories, de la plus modeste à la plus luxueuse. Les chambres sont classées ainsi : Excellentes, 5 livres par nuit ; De Luxe, 2 livres par nuit ; Confortables, 1 livre par nuit ; Crasseuses, 10 shillings britanniques par nuit ; et Dégoûtantes, 1 shilling britannique par nuit.

Les logements des Investigateurs peuvent avoir une influence sur les personnes qu'ils rencontreront plus tard dans le scénario. Par exemple, si un Investigateur emmène une personne de haute naissance et de haut rang dans une chambre crasseuse, le visiteur ne sera pas favorablement impressionné et sera moins disposé à écouter ce que l'Investigateur aura à dire. Les chambres que prendront les Investigateurs, si elles sont connues des personnes opulentes qu'ils rencontreront au cours du scénario, modifieront toutes les compétentes en Communication par les pourcentages suivants : Excellentes (+ 10 %), De luxe (pas d'ajustement), Confortables (− 10 %), Crasseuses (− 20 %), Dégoûtantes (− 40 %).

L'invitation que les Investigateurs ont reçu stipule qu'ils donnent un coup de téléphone à l'« Ausperghaus » afin d'indiquer le nombre de personnes dans le groupe et de régler les transactions financières, en donnant l'heure et la date exacte et (accessoirement) pour qu'un factotum distingué prenne des mesures pour les clients particuliers.

La langue parlée en Autriche est l'Allemand. Lorsqu'ils discutent avec des gens du pays, les enquêteurs peuvent essayer de parler grâce à la compétence Parler Allemand à laquelle ils retireront 10 %, à moins qu'ils ne réussissent un jet sous la Linguistique en arrivant, ou qu'ils ne soient Autrichiens.

Crise financière

A l'époque où a lieu l'aventure, le vieux système monétaire autrichien a été détruit par la guerre et une inflation galopante sévit. Un nouveau système monétaire basé sur le shilling or sera bientôt établi, mais à l'époque, toutes les transactions sérieuses se font en livres sterling britanniques, dont le taux de change est d'une livre pour un petit peu moins de 5 $ américains. Établissez à Vienne un taux de change des dollars en livres de 4.50 $ plus la moitié d'1D100 ; mais présentez constamment aux joueurs des Autrichiens qui essayent d'échanger des « kroner » (c'est la « couronne » des Autrichiens) contre des dollars à des taux astronomiques, spécialement si des personnages sont vulnérables en raison de leurs compétences en Marchandage et en Baratin faibles.

Frederick Albert Ausperg

Lorsque les Investigateurs se rendront à l'Hôtel des Ventes Ausperg, ils seront accueillis à la porte par un majordome, qui les mènera à un assistant, qui s'occupera de régler les détails nécessaires, comme l'établissement des lettres de crédit. Quand tous les détails seront réglés, ils rencontreront le directeur de l'« Ausperghaus ».

Herr Ausperg a la cinquantaine et est l'exemple parfait du « gentleman » autrichien. Il a des manières élégantes et fera certainement le baisemain aux dames. Bien entendu il parle un anglais parfait, avec un accent britannique cultivé.

Il remerciera les Investigateurs de leur venue et tiendra une conversation de politesse, leur posant des questions au sujet du voyage, etc., et parlera longuement des conditions actuelles en Autriche si on le lui demande. Les Investigateurs sont arrivés juste à temps étant donné que la vente aux enchères a été reportée au lendemain soir à 23 heures après un repas tardif au champagne donné à l'« Ausperghaus ».

Herr Ausperg expliquera que la vente se déroulera après les heures normales d'ouverture pour des raisons de discrétion. Quelques-uns des participants ne veulent pas qu'on croie qu'ils pourraient vendre (plutôt qu'acheter) à l'« Ausperghaus ».

Frederick, lui-même, n'est pas intéressé par l'occultisme. Pour des raisons d'affaires et d'honneur de la maison, il supervise toutes les ventes aux enchères spéciales qui ont lieu à l'Hôtel. Si un des Investigateurs demande pourquoi il présente une vente aux enchères spécialisée dans l'occultisme, il expliquera qu'il vend ces objets pour rendre service à des vieux clients qu'il estime, et qu'il manquerait à ses devoirs s'il n'essayait pas de subvenir à leurs intérêts.

LES LOTS DE LA VENTE AUX ENCHÈRES

Les lots mis en vente sont indiqués ci-dessous. Pour chaque lot, il y a une courte description de l'objet. Les enquêteurs ont aussi cette information.

A la suite de cette description, il y a un bref historique de l'article,

qui mentionne les prétendues capacités spéciales qu'il peut posséder. Les Investigateurs ont pu apprendre l'histoire de chacun de ces lots. S'ils se rendent dans une bibliothèque de Vienne avant que la vente aux enchères ait lieu, ils devront réussir un jet sous Lire/Écrire l'Allemand et un jet sous Bibliothèque rien que pour trouver le livre qui traite de l'article désiré, puis réussir un jet sous Lire/Écrire l'Allemand afin de pouvoir le lire. Cette procédure devra être suivie pour tous les lots sur lesquels les Investigateurs désireront faire des recherches. Comme il ne reste qu'un jour pour rechercher cette information bibliothécaire en Autriche, les enquêteurs ne pourront faire qu'un jet chacun sous la compétence Bibliothèque.

Enfin, il y a un court paragraphe destiné seulement au Gardien qui décrit ce que l'article peut véritablement faire, s'il a une quelconque capacité spéciale. Les Investigateurs ne peuvent découvrir cette information que par expérimentation.

Lot 1 : Ankh Égyptienne

Description — Elle date d'environ 550 avant J.-C. Sa hauteur est de 23 cm (9 pouces) et sa largeur est de 10 cm (4 pouces) d'un bout à l'autre de la croix. Elle est composée d'un alliage de cuivre et d'argent et elle porte des signes hiératiques intraduisibles, sur le devant. Elle est aussi connue sous le nom de « Ankh Rouge ». L'enchère minimum est de 100 livres.

Histoire — Son premier possesseur connu a été Théosophus Magnus, un sorcier du quatorzième siècle qui aurait utiliser cet objet comme accessoire pour convoquer des démons. Elle disparut lorsqu'il mourut sur le bûcher en 1371. On la retrouve dans les mains de Dame Maria Spendoza de Madrid en 1587. On prétend qu'elle a assassiné des enfants et qu'elle a trempé l'ankh dans leur sang afin de lui conférer des propriétés surnaturelles, et c'est de là que lui vient son appellation actuelle d'« Ankh Rouge ». Selon les archives de l'inquisition, l'ankh a été confisquée lorsque « Dona » Maria a été arrêtée en 1595 et s'est suicidée en prison. Depuis cette époque, l'ankh est passée successivement dans les mains de plusieurs collectionneurs privés.

Information pour le Gardien — L'ankh peut être utilisée comme un « signe de Voor » si l'on s'en sert pour faire les gestes rituels pendant le jet d'un sortilège. Un signe de Voor ordinaire peut être utilisé simultanément. L'utilisation de l'ankh ne coûte ni POU ni SAN. Cette capacité de l'ankh ne peut être découverte qu'en l'examinant attentivement et en réussissant un jet sous la du Mythe de Cthulhu au même moment. Elle n'a pas d'autre intérêt hormis son ancienneté.

Lot 2 : Manuscrit de Beth Eloim

Description — Il a été écrit en hébreu aux environs de 1580. Les pages ont des enluminures en or. Il est relié en cuir, in-octavo et fait 426 pages. L'enchère minimum est de 60 livres.

Histoire — Non remarquable.

Information pour le Gardien — Ce livre est un traité cabalistique sur les démons, les anges, l'âme de l'homme, comment et pourquoi ils existent et quelles sont les relations qu'ils ont les uns envers les autres. La lecture et l'étude complète de ce livre ajoute + 5 % à la compétence Occultisme du lecteur. Il n'a pas de rapport avec le Mythe de Cthulhu.

Lot 3 : Lot multiple

Description — Objets rituels du dix-neuvième siècle : Soutane de magicien, brodée de divers signes de magie de cérémonie ; baguette d'ivoire, gravée de signes astrologiques ; athame en bronze damasquinée de motifs en argent, elle mesure 30 cm de longueur (12 pouces), sa lame est à double tranchant. L'enchère minimum est de 40 livres.

Histoire — Ces trois articles sont roussis comme s'ils avaient été exposés à une grande chaleur. Chacun d'entre eux est fondamental pour l'accomplissement d'une magie rituelle (qui n'est pas nécessairement en rapport avec le Mythe). La soutane, la baguette et l'athame (une dague utilisée dans diverses cérémonies) sont de bonne facture ; il n'y a aucune chance qu'ils apportent une aide au cours d'une cérémonie.

Information pour le Gardien — Tous ces articles ont été utilisés par une personne enthousiasmée par la renaissance de la magie rituelle à la fin du dix-neuvième siècle. Ces accessoires n'ont aucun pouvoir magique.

Lot 4 : Main de la Gloire

Description — Elle provient des U.S.A. et date d'environ 1900. Cette main gauche, *préservée*, d'un homme est couverte de dessins mystiques. Sur chaque doigt il y a une bougie qui serait faite de graisse humaine fondue. L'enchère minimum est de 20 livres.

Histoire — La Main de la Gloire a été un instrument de magie noire pendant des siècles. Une main d'homme préservée (qui provient idéalement d'un criminel pendu) est surmontée de cinq bougies, une sur chaque doigt. Chaque bougie est faite de graisse humaine fondue provenant du corps d'un meurtrier. On prétend que lorsque les sortilèges appropriés sont lancés les flammes de la bougie pointent vers l'endroit où se trouve un trésor. La main peut aussi être utilisée pour la convocation de morts. Enfin, lorsqu'on l'introduit dans une maison, les habitants s'endorment et le possesseur de la main peut dévaliser la maison.

Information pour le Gardien — Bien qu'authentique, cet article n'a aucun pouvoir magique.

Lot 5 : Lot multiple

Description — Fétiche africain, datant d'environ 1800, constitué de bois de teck et de poils. Il mesure environ 18 cm (7 pouces) de hauteur et correspond au style de la tribu Hausi d'Afrique de l'ouest ; tambour africain, datant d'environ 1800, en bois de teck et en peau, de forme irrégulière, mesurant 41 cm (16 pouces) de hauteur. Tous deux portent le signe du même artisan. L'enchère minimum est de 30 livres.

Histoire — Ces deux articles ont été ramenés d'Afrique par Winston Rhys-Smith, un célèbre explorateur anglais récemment décédé. Le tambour et le fétiche ont tous deux été fabriqués par un sorcier-guérisseur Hausi.

Information pour le Gardien — Un jet réussi sous le Mythe de Cthulhu lorsque les articles seront examinés informera l'Investigateur que les poils du fétiche et la peau du tambour appartiennent à une créature mineure du Mythe. Un jet réussi sous la compétence en Zoologie permettra à l'Investigateur de savoir que la peau et les poils proviennent d'un animal inconnu de la science. A l'intérieur du fétiche est gravé le Signe des Anciens. Si les Investigateurs essaient de démonter le fétiche pour voir s'il y a quelque chose à l'intérieur, ils doivent réussir un jet sous la Mécanique, sinon ils détruiront le Signe au cours du démontage. Le Signe n'est efficace que lorsque le fétiche est complet. Le fétiche pourra être placé en travers d'un chemin ou d'une entrée afin d'en bloquer le passage, comme peut le faire un ordinaire Signe des Anciens. Le tambour n'a aucune fin utile pour le Mythe.

Lot 6 : Le Mage

Description — C'est la première édition d'un livre de Francis Barret qui date de 1801, édité par Lackington, Allen & Co. Éditeurs. L'enchère minimum est 50 livres.

Histoire — Ce livre aida au démarrage de la renaissance de l'occultisme au dix-neuvième siècle. Francis Barret était considéré par certains comme un érudit et par d'autres comme un imposteur. Son livre est devenu un des principaux soutiens de l'occultisme moderne, et traite d'alchimie, d'astrologie, de magie rituelle et de démonologie. Un exemplaire de la première édition de ce livre devrait certainement être un objet de collection.

Information pour le Gardien — Ce livre doit être compté parmi les livres du Mythe, bien que la majeure partie des informations qu'on peut y trouver soit sans rapport avec le Mythe. Il rajoute + 10 % à la compétence en Occultisme et + 5 % à la compétence Mythe de Cthulhu, il a un coefficient de sortilège de 1 et sa lecture coûte 1D8 points de SAN.

Lot 7 : Épée

Description — Elle provient d'Allemagne et date d'environ 1350. Elle a appartenu à l'origine à l'alchimiste et sorcier Paracelsus : elle mesure 108 cm (42 pouces) de longueur ; elle a un pommeau en cristal sur lequel est gravé le mot « AZOTH ». L'enchère minimum est de 250 livres.

Histoire — Paracelsus était un philosophe et alchimiste allemand célèbre pour son grand savoir. Il convoqua soi-disant un démon et l'emprisonna à l'intérieur de la garde de l'épée, pour qu'il exécute ses ordres. Les spécialistes actuels en occultisme et en alchimie pensent que « Azoth », le nom gravé sur le pommeau signifie : « le principe alchimique vital qui rend la vie possible » ; et pas simplement le nom d'un démon.

Information pour le Gardien — Les spécialistes en occultisme et en alchimie ont raison. Le seul pouvoir magique de l'épée est sa capacité à agir comme une arme enchantée dont le but est de frapper certaines entités du Mythe de Cthulhu, telles que les Chiens de Tindalos. Elle n'a de valeur que du point de vue du collectionneur, étant donné que peu d'épées en Europe ont survécu au Moyen Age.

Lot 8 : Crâne, humain

Description — Il était utilisé durant les messes noires aux environs de 1500. Le sommet du crâne a été enlevé et l'intérieur a été incrusté d'argent afin de former une coupe. Le rebord est ceinturé de 13 grenats. L'enchère minimum est de 100 livres.

Histoire — Les crânes humains ont été fréquemment utilisés dans des messes noires au cours du Moyen Age. Celui-ci est particulièrement décoré ; peut-être appartenait-il à un noble ou peut-être a-t-il été fabriqué à des fins précises, telles que la consécration d'un nouveau chef de cabale.

Information pour le Gardien — Cet artéfact a vraiment été utilisé dans des messes noires, mais n'a aucun autre pouvoir. Les grenats sont des pierres de Saturne, qui est astrologiquement la planète qui gouverne les actions maléfiques. L'argent est le métal de la Lune, qui représente les choses cachées.

Lot 9 : Tête d'airain rivetée

Description — Elle provient d'Allemagne, elle date du treizième siècle environ et son fabricant en est inconnu. Elle est semblable à la « Tête du Philosophe ». L'enchère minimum est de 130 livres.

Histoire — Cet article est supposé avoir été fabriqué par un nécromancien à l'imitation de Roger Bacon et on prétend qu'elle a eu la capacité de rrpondre aux questions traitant de métaphysique et de philosophie hermétique. Une cérémonie inconnue permet de l'évoquer.

Information pour le Gardien — C'est un puissant artéfact du Mythe qui sera volé par les goules. La tête d'airain est faite d'airain riveté, façonné en forme de tête humaine, avec des paupières et des mâchoires relevables que les Investigateurs curieux ne pourront pas faire bouger.

La tête d'airain en soi ne paraît pas très impressionnante, mais si au moins un litre de sang est brûlé sur elle et que l'adéquate cérémonie est accomplie, alors les paupières d'airain s'entrouvriront, révélant des yeux vivants à l'intérieur de la tête. Quiconque regardera cela devra faire un jet sous la SAN : un échec provoque la perte d'1D6 points de SAN. Un jet réussi signifie qu'aucun point n'est perdu. (« L'embrasement du sang » est plus facilement obtenu en mélangeant du sang avec une quelconque substance inflammable avant qu'on le verse sur la tête). La tête d'airain répondra alors à une question en rapport avec le Mythe avec une exactitude de 75 %. Si un Investigateur cherche à accroître sa connaissance du Mythe de Cthulhu en s'entretenant avec la tête, il pourra ajouter un point à cette compétence (perdant ainsi 1D3 points de SAN au cours de l'opération) à chaque fois qu'il activera la tête d'airain dans ce but

La Tête d'Airain



bien précis. Ces activations peuvent être accomplies de nombreuses fois. Si on demande à la tête d'airain d'enseigner des sortilèges, elle répondra qu'elle n'en connaît qu'un, qui permet de convoquer un être puissant du Vide, capable, lui, d'enseigner beaucoup plus de choses. Une personne qui apprend ce sortilège peut faire un jet sous le Mythe de Cthulhu. Si elle réussit, elle réalisera que quelque chose ne va pas dans ce sortilège. Bien qu'il sonne faux, la tête insistera en disant qu'il est correct. Dès que la conversation sera terminée ou qu'elle aura répondu à la question, la tête fermera les yeux et ne parlera plus jusqu'à un nouveau sacrifice et une nouvelle cérémonie.

Emprisonné dans la tête, il y a un Serviteur des Dieux Extérieurs qui est la source du pouvoir de la tête d'airain. Un sorcier humain l'y a emprisonné, et il ne peut en être libéré que via le sortilège que la tête enseigne. Ce sortilège libérera le Serviteur de la Tête et fera éclater celle-ci. La créature ira de la tête éclatée jusqu'à n'importe quel endroit où se trouve le conjurateur. Dès que le Serviteur sera libéré, il essaiera de tuer le conjurateur et tous ceux qui se trouvent avec lui. Il continuera en se cachant aux alentours, ne se montrant que pour tuer, et il ne s'arrêtera que lorsqu'il aura massacré 600 personnes : approximativement une pour chaque année d'emprisonnement. Le conjurateur du sortilège et ses amis ne seront en sécurité que s'ils peuvent Contrôler ou Renvoyer la créature.

Le Serviteur de la Tête

FOR 14 CON 15 TAI 13 INT 10 POU 15 DEX 16

Points de vie : 15 Mouvement : 7

ARMES : Tentacules : 45 %, 2D6 de dommages.

NOTES : A chaque round la créature peut attaquer avec 2D3 tentacules. Les armes normales n'infligent aucun dommage à cette créature, et les armes magiques (telles que l'épée de Paracelsus) n'infligent que le minimum des dommages possibles. Elle régénère 3 points de vie par round jusqu'à ce qu'elle meure. Elle peut convoquer un byakhee, un Vampire du Feu et une Horreur Chasseresse en 1D3 + 1 round chacun. Il en coûte un point de magie au Serviteur pour convoquer une créature et un point supplémentaire de magie pour chaque 5 rounds de présence. Ces points de magie sont récupérés normalement. Lorsqu'elle est emprisonnée, la tête ne peut convoquer ces créatures, et même si elle est libérée elle ne les convoquera que si elle est en danger. La vue de cette créature sortant de l'ouverture coûte 1D10 points de SAN si le jet sous la SAN échoue.

Lot 10 : Bâtons de I-Ching

Description — Ils sont originaires de Chine et datent de la deuxième dynastie Ming. Ces six bâtons en ivoire ouvragés sont utilisés pour tirer le I-Ching. Chacun mesure 15,5 cm (6 pouces) de long et fait 40 mm (0,25 pouce) carré. L'enchère minimum est de 70 livres.

Histoire — Non remarquable.

Information pour le Gardien — C'est un objet de collection, rien de plus.

Lot 11 : Livre des Morts

Description — Son auteur est Aleister Crowley. Il a été édité en 1904. L'enchère minimum est de 10 livres.

Histoire — Aleister Crowley, né en 1875, est un occultiste et un praticien de son propre style particulier de magie noire. Il lança un petit culte ou un groupe de Satanistes ; il aimait se faire appeler la « Bête ». Le « Livre de la Loi », sa première œuvre, décrivait sa philosophie de la vie et les principes fondamentaux de sa philosophie de la magie.

Information pour le Gardien — En tant que première édition, ce livre a une certaine valeur. La lecture de ce livre permet d'accroître la compétence en Occultisme du lecteur de 5 %.

Lot 12 : Prodiges à Canaan dans la Nouvelle-Angleterre

Description — Pamphlet colonialiste américain, datant approximativement du début du 18e siècle. Son auteur en est le Révérend Ward Philips. L'enchère minimum est de 55 livres.

Histoire — Ce célèbre et excessif pamphlet décrit les attaques du Diable dans une région particulière de la Nouvelle-Angleterre. Ce livre se situe dans la veine de « *Merveilles du Monde Invisible* » de Cotton Mather, mais les histoires du Révérend Philips ont l'accent de la vérité et les événements qui y sont décrits ont une signification plus inquiétante.

Information pour le Gardien — C'est un véritable livre du Mythe qui rajoute 5 % au Mythe de Cthulhu, mais qui ne contient aucun sortilège. Sa lecture coûte 1D6 points de SAN.

Lot 13 : Lot multiple

Description — Il s'agit de quatre médaillons, deux en or, un en cuivre, un en étain. Ils proviennent de France et datent d'environ 1600. Ce sont des signes de protection qui doivent être portés par un sorcier durant diverses opérations magiques. L'enchère minimum est de 45 livres.

Histoire — De nombreux charmes et signes de protection ont été utilisés par les sorciers durant la renaissance, chacun étant destiné à protéger son porteur des influences maléfiques ou à donner au porteur certaines capacités ou certains pouvoirs. Un jet séparé sous l'« Occultisme » pour chacun de ces médaillons permettra d'avoir le supplément d'information suivant : le premier médaillon en or permet de libérer le porteur de l'asservissement ; l'autre force les esprits à devenir visibles ; le médaillon en cuivre doit être utilisé pour les sortilèges d'amour, et le médaillon en étain est censé apporter l'argent et le pouvoir au porteur.

Information pour le Gardien — Ces pièces de métal décorées n'ont aucun pouvoir.

Lot 14 : Dictionnaire Infernal

Description — Son auteur est Jacques Collin. Il a été édité en France, en 1863 par Plon. C'est un ouvrage illustré. L'enchère minimum est de 18 livres.

Histoire — Ce livre répertorie et décrit les principaux diables de l'Enfer.

Information pour le Gardien — Ce livre ajoute 5 % à la compétence en Occultisme du lecteur.

Lot 15 : Sac de sorcellerie de Chaman

Description — Sac moderne d'Eskimo en cuir. L'enchère minimum est de 5 livres.

Histoire — Un chaman Eskimo a recueilli certains articles comme le lui a indiqué son guide spirituel. Tous ces articles ne pèsent que quelques onces. Ces articles sont scellés dans le sac au cours d'une cérémonie spéciale et deviennent la source du pouvoir du chaman. Pour autant que l'on sache il faut que le chaman soit mort pour qu'on puisse ouvrir le sac et voir ce qu'il y a à l'intérieur.

Information pour le Gardien — Il s'agit seulement d'une curiosité de collectionneur. Si les Investigateurs insistent pour regarder ce qu'il y a

à l'intérieur, les seules choses qu'ils verront seront : de la poussière marron, des feuilles effritées, une dent de phoque et un morceau de graisse d'animal séchée.

Lot 16 : Bague en Or

Description — Elle provient d'Arabie et date du dix-neuvième siècle environ. Elle est formée de serpents entrelacés entourant un symbole magique représentant le Sceau de Salomon. L'enchère minimum est de 35 livres.

Histoire — Le Sceau de Salomon est un symbole magique que Salomon, dans les légendes arabes et judaïques, aurait soi-disant utilisé pour commander et emprisonner des démons. Une authentification absolue est bien sûr impossible.

Information pour le Gardien — C'est une jolie bague sans aucune capacité spéciale.

LA VENTE AUX ENCHÈRES

A neuf heures du soir, la nuit de la vente aux enchères, les invités arriveront et un buffet avec du champagne sera servi dans la chambre Verte. Un quator à cordes jouera du Hoffman, du Strauss et du Schubert pour changer de style. Pendant la période qui va du dîner au début de la vente, les Investigateurs pourront avoir l'occasion de discuter avec les autres enchérisseurs et seront en compagnie de gens cultivés. Les tenues de soirée seront obligatoires. Un homme habillé autrement qu'en smoking noir ou blanc subira une pénalité de 15 % sur toutes ses compétences en Communication pour le reste du scénario lorsqu'il fréquentera les autres enchérisseurs. Des costumes loués pénalisent ces compétences de 5 %. Porter des armes (excepté les épées de cérémonie des officiers) indiquera un manque évident de savoir-vivre et sera une raison valable pour se faire expulser des lieux.

Un enquêteur peut commettre des fautes de savoir-vivre telles que manger la viande avec une fourchette à salade, ou boire de l'eau dans un verre à vin. Chaque joueur doit essayer de réussir un jet sous le savoir pour éviter ces fautes. Si le jet est réussi, il n'y a aucun problème. Si le jet est raté, l'Investigateur en question a commis une gaffe et n'a plus qu'à déambuler joyeusement dans la pièce en montrant son manque de savoir-vivre, et en subissant une perte additionnelle de 10 % dans toutes les compétences en Communication. Un autre enquêteur peut lui apprendre les bonnes manières mais ce qui est fait ne peut être changé.

Invités de la Vente aux Enchères

Voici la liste des invités de l'Hôtel des ventes, ainsi que leurs arrière-plans et leurs principaux intérêts. Seuls les deux premiers parmi ceux qui sont répertoriés, Lady Margaret et Michel de Borsavin, désirent aider physiquement les Investigateurs. Nicolaï Tychevski désire leur vendre des informations, mais il ne les aidera pas physiquement.

Lady Margaret Jameson, anglaise âgée de 24 ans

FOR 7 CON 9 TAI 8 INT 13 POU 9 DEX 14
APP 18 EDU 13 SAN 30 Points de vie 9

COMPÉTENCES : Occultisme : 65 % ; Éloquence : 70 %.

La belle Lady Margaret, fille d'un baron de l'acier, a été élevée avec tous les raffinements communs à la noblesse de la fin de l'époque Victorienne. Étant snob, elle ne parlera pas à ceux qui ne seront pas impeccablement vêtus ou qui commettront une faute d'*étiquette**. Elle n'échangera pas plus de quelques mots polis avec tous ceux qu'elle considère comme appartenant à une classe sociale inférieure à la sienne, pourtant, si les Investigateurs parviennent à la convaincre qu'ils sont des hommes d'affaires américains, elle sera amusée par l'idée de parler à ces demi-gangsters et ces philistins et pourra même badiner avec eux dans l'espoir de recueillir une « *perle de faux pas* »* avec laquelle elle régalera plus tard ses amis.

En tant que produit d'une époque révolue, Lady Margaret a passé sa courte vie à la recherche de l'extraordinaire et de l'inhabituel. Récemment elle a étudié les œuvres d'Aleister Crowley, et elle a établi une correspondance avec lui. Son but à la vente aux enchères, est d'acquérir un exemplaire de la première édition du « Livre de la Loi » de Crowley. Mais, (grâce à sa correspondance avec Crowley) elle a aussi entendu parler de la légende de la tête d'airain, et elle est déterminée à la lui présenter. Par conséquent, si plus tard au cours du scénario, on demande son aide, elle la donnera, utilisant cette requête comme une chance de pouvoir récupérer la tête pour Crowley.

Elle ne sait pas comment fonctionne la tête et elle ne connaît pas la cérémonie qui permet de l'activer, mais il y a 10 % de chances par semaine après qu'elle l'ait volée qu'elle découvre comment elle fonctionne et qu'elle libère le Serviteur de la tête 1D10 jours plus tard, ce qui aura pour résultat sa propre destruction, la destruction du bâtiment où elle se trouve et de toutes les personnes présentes.

Michel de Borsavin, Français âgé de 39 ans

FOR 11 CON 9 TAI 8 INT 14 POU 12 DEX 11
APP 8 EDU 19 SAN 17 Points de vie 9

COMPÉTENCES : Occultisme : 40 % ; Éloquence : 65 %.

Michel est à la tête de quelques spiritualistes français qui se consacrent à la communication avec les morts. Il a découvert la tête d'airain par ses recherches et croit que le monde spirituel parle à travers elle. Il désire l'acquérir pour l'utiliser comme pièce centrale d'une séance spéciale qui lui permettra de prendre plus facilement contact avec le monde spirituel. Il consentira à aider les Investigateurs en échange de la promesse qu'il pourra utiliser la tête dans une telle séance. Michel est un véritable médium qui a 5 % de chances de réellement contacter une sorte de fantôme, 50 % de chances d'obtenir divers bruits de petits coups et 10 % de chances, si un jet de 91-00 est obtenu, de contacter l'entité de la tête s'il accomplit la cérémonie avec elle. S'il parvient, il devra réussir un jet de POU contre POU sur la table de résistance ou être possédé par l'entité de la tête et être forcé de la libérer en répétant le sortilège libérateur.

Sir Martin Murray, Anglais âgé de 43 ans

Sir Martin est un célèbre collectionneur spécialisé dans l'occultisme. Lorsqu'il fut envoyé en Inde pendant la Grande Guerre il s'entretint avec des fakirs et des faiseurs de miracles. Sir Martin rencontra bien plus que des fakirs et maintenant il a une connaissance du Mythe de Cthulhu de 10 %. Terrifié par ce savoir il fuira quiconque essaiera de lui parler de ce sujet. A part cela, Sir Martin est le classique Anglais ennuyeux, qui ne parle que de chevaux, de chiens de meute, de pistolets et de valeurs en bourse.

Comte Nicolaï Tychevski, Russe âgé de 36 ans

Homme aux manières et à la tenue distinguées, il déclare avoir été un courtisan du Tsar de toutes les Russies avant la toute récente révolution. Il prétend tenir une affaire d'exportation en Grèce. Si un des joueurs réussit un jet divisé par deux sous le savoir, son personnage aura pu apprendre que le nom de Tychevski est associé au plus grand réseau de marché noir en Europe.

Il a vraiment été un serviteur personnel du Tsar. Durant la révolution il a fuit avec tout l'or et les bijoux qu'il a pu emporter. Il a été intéressé par l'occultisme grâce à des contacts avec des partisans de Raspoutine.

Si les Investigateurs lui demandent de l'aide, il utilisera, pour un tarif de 100 $, ses contacts à Vienne pour obtenir des informations sur une personne. Cette information a 70 % de chances d'être correcte. Ces informations seront d'ordre général, telles que les sources de revenu, les contacts avec le milieu du crime, le casier judiciaire, les

scandales, les maîtresses, etc. Il n'y aura pas de remboursement si les enquêteurs ne sont pas satisfaits. Si les Investigateurs le menacent, il est probable qu'ils se feront tabasser par des hommes de main.

Lesek Czernin, Hongrois âgé de 30 ans

Cet homme réservé ne parlera à personne, ni avant ni après la vente aux enchères. Il est le serviteur d'une vieille famille Hongroise qui l'a envoyé comme agent, pour qu'il achète pour eux. Il ne révélera pas le nom de ses patrons.

George Walker, Américain ygé de 41 ans

George est un agent de l'Institut Smithsonien et il est ici pour acquérir plusieurs des articles pour la collection Smithsonienne. Il se fait passer pour un collectionneur privé, car il craint que si le nom de l'Institut est divulgué, les enchères deviennent plus difficiles et plus coûteuses ; en effet les instituts ont tendance à conserver les collections, alors que les collectionneurs privés n'agissent pas ainsi. Quoi qu'il en soit il a une marge de crédit correspondant à sa mission.

Klaus Hunderprest, Autrichien âgé de 57 ans

Klaus est un prêtre secret des Grands Anciens. Il est complètement décrit plus tard. Il fait semblant d'être un vieux gentleman Autrichien nourrissant un intérêt d'amateur pour l'occultisme. Il essaiera de détourner les questions pertinentes en déblatérant sur les récentes atrocités des Bavarois et des Bolcheviques, et sur ces horribles Communistes. On peut trouver davantage d'information le concernant plus loin dans le texte.

Darnel Kolson, Suédois âgé de 25 ans

Kolson a récemment hérité d'une vaste fortune familiale. Il porte un grand intérêt à l'alchimie et a écrit plusieurs articles importants sur l'alchimie pour diverses publications spécialisées prestigieuses. Sa plus grande passion est la course de lévriers, et il aime discourir longuement de ce sport, de ses techniques d'entraînement et de son histoire.

Table des Enchères

La table suivante cherche à recréer de manière réaliste l'atmosphère d'une vente aux enchères. Le nom de chaque invité est suivi du montant total d'argent qu'il désire dépenser, qui est à son tour suivi de la valeur plafond de l'enchère pour n'importe quel article excepté ceux qui sont marqués d'une croix (†). Prenons l'exemple de Margaret Jameson : 1 600 livres-500 livres. Cela signifie que Lady Margaret a un total de 1 600 livres à sa disposition et qu'elle ne fera une enchère ne dépassant pas un maximum de 500 livres pour n'importe quel article excepté celui qui est marqué d'une croix, pour lequel elle engagera tout ce qu'elle possède afin de l'acquérir.

Croisez l'enchérisseur avec le numéro du lot pour voir combien la personne veut enchérir pour cet article. La légende de la table est la suivante :

Un tiret (—) signifie que la personne ne fera pas d'enchère pour cet article à moins que le Gardien décide d'animer la vente en la forçant à agir ainsi.

Un astérisque (*) signifie que la personne enchérira de manière déterminée sur ce lot. Il y a 40 % de chances par round d'enchères qu'elle laisse tomber. Pour déterminer de combien elle surenchérit à chaque round où elle reste en course, lancez 1D6 et multipliez le total par 10 livres. Aucun invité n'enchérira au-dessus de sa valeur plafond d'enchères pour les articles qui sont marqués d'un astérisque.

Une croix (†) indique que l'invité fera des enchères en ignorant sa valeur plafond d'enchères. Il surenchérira à chaque round par 1D6 multiplié par 20 livres. Il y a 20 % de chances par round d'enchères qu'il décide de laisser tomber les enchères, même pour ces articles.

Le Gardien peut, bien entendu, modifier tout jet de dé obtenu comme résultat d'enchères afin de maintenir l'attention des joueurs.

LA VENTE AUX ENCHÈRES ET LE MEURTRE

A 11 heures du soir, le buffet est débarrassé et les invités s'installent dans de confortables fauteuils en face d'une table-présentoir. Sur le côté, il y a un petit podium destiné à Frederick Ausperg, le commissaire-priseur. Les domestiques continuent à servir du champagne et du brandy. Des cigares sont offerts. Des cafés viennois sont disponibles ainsi que des pâtisseries succulentes.

Les lots seront vendus par ordre numérique, un par un. Lorsqu'un lot est apporté, un préposé reste présent avec lui et pendant quelques minutes tous les invités pourront observer l'article. Assurément, aucun Investigateur ne sera assez culotté pour le toucher, en tous cas aucun personnage non joueur ne le sera. S'ils désirent voir l'article

TABLE DES ENCHÈRES

Echérisseurs	Lot numéro															
	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16*
Lady Margaret Jameson £1 600 — £500	—	—	*	*	—	*	—	*	†	*	*	—	*	—	—	—
Michel de Borsavin £600 — £200	—	*	—	—	—	*	—	*	†	*	—	—	—	*	*	*
Sir Martin Murray £2 500 — £600	†	—	—	—	*	*	—	—	—	*	—	*	—	*	*	*
Nicolai Tychesvki £3 600 — £800	*	*	—	—	—	*	—	*	*	*	*	—	†	*	—	*
Lesek Czernin £1 000 — £300	—	—	*	—	—	—	†	—	*	—	—	—	*	—	—	*
George Walker £4 000 — £1 000	*	—	*	*	*	—	*	*	*	*	—	†	*	—	*	*
Klaus Hunderprest £300 — £100	†	—	—	—	*	—	*	—	—	—	—	*	—	—	—	—
Darnel Kolson £500 — £200	—	*	*	*	—	—	†	*	*	—	—	—	*	*	—	*

sous divers angles, ou s'ils désirent voir l'intérieur d'un livre, ou entendre sonner le métal, le préposé ganté accomplira les volontés des enchérisseurs.

Lorsque les enchérisseurs seront satisfaits, le quatuor à cordes jouant en sourdine s'arrêtera de jouer, et la vente commencera, suivant les règles précédemment citées. Décidez aléatoirement parmi les enchérisseurs celui qui fera la première enchère. Si les enquêteurs ne font aucune enchère sur un article, il peut être ignoré ou « vendu » rapidement.

Dès qu'un lot est acheté, il est placé sur une petite table sur le côté, avec une petite carte portant le nom de l'acheteur.

La vente se déroulera normalement dans une ambiance réservée et détendue, jusqu'à ce que le préposé aille chercher le lot numéro 7. Plusieurs minutes passeront, pendant lesquelles Ausperg remplira calmement l'intervalle par une conversation polie. Puis finalement il enverra un assistant afin de presser un peu les choses.

Peu après que le domestique aura quitté la pièce, un cri retentira. Des frissons parcourront le dos des invités qui resteront figés sur place, mais Ausperg foncera vers la portem Tout enquêteur réussissant un jet sous son POU × 4 ne sera pas choqué par le cri et pourra suivre Ausperg ; aucun personnage non joueur ne le fera.

En arrivant dans le hall, ils verront Ausperg agenouillé devant la porte ouverte de la pièce contenant les articles de la vente aux enchères. Sur le parquet, derrière lui il y a l'assistant qui venait juste de quitter la salle des ventes, étalé sans vie à terre. Un jet réussi sous les Premiers Soins permettra de déterminer que l'assistant s'est évanoui mais n'est pas blessé.

Si les Investigateurs pénètrent dans la pièce de préparation, ils pourront voir une scène de carnage. Les meubles sont détruits, et les articles de la vente ont été renversés à terre. Mais le pire, c'est le corps du préposé, ou plutôt ce qui reste de lui, car ses membres ont été arrachés et éparpillés dans la pièce. Les personnages doivent faire un jet sous la SAN à la vue de ce spectacle. Si le jet est raté, cela signifie une perte d'1D6 points de SAN. Les joueurs devront aussi réussir un jet sous la CON × 5 (même ceux qui ont réussi le jet sous la SAN), sinon leurs personnages vomiront sur place.

Le corps du préposé a été déchiqueté et lacéré. Un jet réussi sous le Mythe de Cthulhu permettra aux aventuriers de comprendre qu'ils affrontent une créature mineure du Mythe, et peut-être même plus d'une. Si un Investigateur examine les restes, et réussit successivement un jet sous Trouver Objet Caché et sous l'Idée, il remarquera que des parties du corps sont manquantes, et spécialement les muscles du torse et des cuisses. Les organes internes semblent tous présents. Malgré la puanteur du sang et des organes internes, les enquêteurs pourront détecter une odeur douce-amère en suspension dans la pièce. Si pendant ce temps les articles sont examinés, laissez les enquêteurs faire un jet sous Trouver Objet Caché. S'il est réussi faites faire un jet sous l'Idée. S'il est aussi réussi, ils réaliseront que la tête d'airain est manquante. Bien sûr, si un joueur est assez malin pour se mettre à la recherche de la tête d'airain, il remarquera certainement son absence.

Une traînée de sang mène jusqu'au monte-charge dans la pièce de préparation. Les portes en sont fermées. Si les portes sont ouvertes, le puits menant à la cave est visible et le haut du monte-charge motorisé peut être vu. Ce monte-charge fait 30 pieds cubiques* de capacité, et peut facilement transporter un homme (ou même deux) sur une courte distance. Une poussée sur le bouton fait monter l'appareil au deuxième étage. L'intérieur est taché d'empreintes sanglantes de pieds et de mains, mais il est vide. La même odeur douce-amère en émane, mais l'odeur est plus forte.

C'est à ce moment-là qu'apparaît le patron des aventuriers. Bien qu'il soit fortement choqué par la situation, il ou elle est bien accroché, et présente les enquêteurs comme des amateurs talentueux qui ont eu plusieurs succès dans des affaires macabres. « On peut faire confiance à leur intelligence et leur discrétion », dira-t-il. Leur patron ajoutera qu'ils n'ont pas besoin d'attendre que la police arrive pour commencer à enquêter sur ce crime atroce qui a souillé l'honneur et la réputation de l'Hôtel des Ventes Ausperg.

Son honneur d'autrichien rayonnant brillamment, Herr Ausperg convoquera un autre assistant (qui s'enfuit toujours au moindre danger) et lui donnera l'ordre d'apporter aux Investigateurs toute l'assistance qu'ils lui réclameront et aussi longtemps qu'ils en auront besoin ; puis Herr Ausperg ira à la rencontre de la police.

Si les enquêteurs agissent rapidement, ils pourront apprendre tout ce qu'il faut avant que la police ait fini son interrogatoire initial.

L'assistant leur indiquera la cave (s'ils n'ont pas courageusement pris le monte-charge). On pourra découvrir que le mur de la cave de la Chambre Verte s'est effondré. Un tunnel, maintenant écroulé, a été creusé dans le mur extérieur de la cave ; de grands vérins encore en place repoussent des barres de renforcement en fer. Le tunnel est tout frais, l'ouverture est de toute évidence très récente.

Une rapide inspection de cette cave et des autres révélera que seule la tête d'airain est manquante.

* ≃ $0.85m^3$ (N.d.T.)

AUSPERGHAUS

Cet immeuble se trouve dans un élégant quartier des affaires à Vienne, à proximité du Hofburg. C'est un bâtiment ordinaire en pierre, d'un étage et d'une solidité à toute épreuve.

Au rez-de-chaussée, les visiteurs entrent dans une salle de réception magnifique au mobilier Louis XIV, aux tapis de Bourgogne, et aux chandeliers de cristal. Un escalier de marbre mène au premier étage.

La plus grande partie du rez-de-chaussée est composée de bureaux et de salles d'archives. Il y a une cuisine dirigée par un excellent chef français et un expert en pâtisserie autrichienne : la « star » du personnel. Au fond, un escalier de service mène au sous-sol.

La porte conduisant au sous-sol est en chêne massif et les Investigateurs pourront constater qu'elle est toujours fermée à clef. Au sous-sol se trouve la chaudière à charbon qui chauffe tout le bâtiment. Il y a aussi quatre grandes caves aux murs de brique et de béton (FOR 150) dans lesquelles sont entreposés les objets qui doivent être vendus. Les portes en acier des caves sont toujours fermées et sont sûres ; elles ne peuvent être ni défoncées, ni enfoncées.

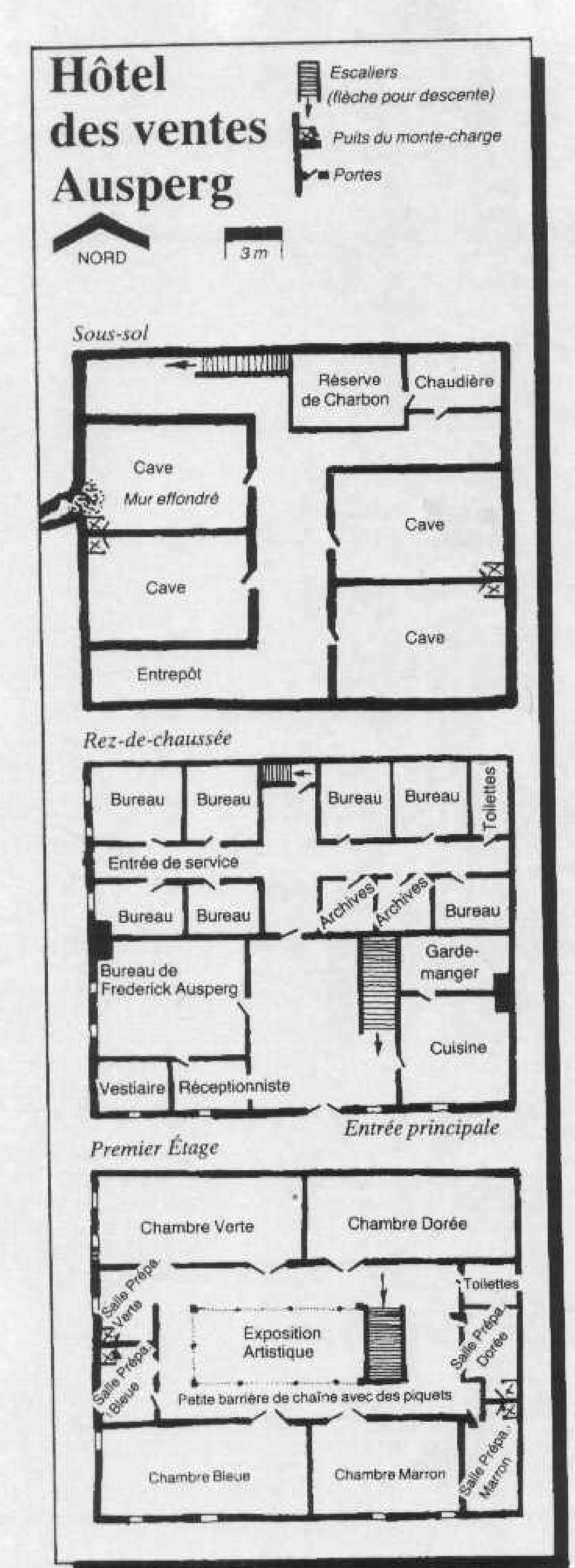
Les caves sont des pièces simples et identiques. Un énorme monte-charge mène aux différentes pièces de préparation, deux étages plus haut. Dans chaque cave il y a un grand nombre de coffres sûrs, de coffres-forts et d'étagères étiquetées. Des instruments dans chaque pièce donnent la température et le degré d'humidité.

Au premier étage, il y a huit pièces. Quatre d'entre elles sont des salles de ventes superbement meublées, décorées de motifs de l'empire austro-hongrois, et chacune possède une salle de préparation adjacente. La décoration est uniforme mais chaque ensemble de pièces a une couleur de base différente. Les tables et les chaises inutilisées sont stockées dans la salle de préparation appropriée.

Un énorme monte-charge relie chaque salle de préparation aux caves dans le sous-sol. Il n'y a pas de portes pour les monte-charge au rez-de-chaussée. Les monte-charge ne sont utilisés que pour transporter les objets des caves vers les salles de préparation sans causer aucune gêne aux invités.

La Police

Quelques minutes après le premier appel, la police arrivera. Ce sont des simples agents de police qui effectuent l'enquête préliminaire et prennent le nom des témoins. Les inspecteurs, pompeux et suffisants,



arriveront une demi-heure plus tard. Ils donneront l'ordre aux enquêteurs de ne pas quitter la ville et poseront beaucoup de questions déplacées. En vérité, ils sont complètement dépassés. Si les enquêteurs attendent que la police viennoise résolve le cas, environ deux semaines plus tard, ils pourront obtenir le rapport d'un meurtre perpétré par « une ou plusieurs personnes inconnues » et ce sera tout.

Toute aide des aventuriers sera refusée par la police, qui les considérera comme des étrangers qui se mêlent de ce qui ne les regarde pas. Tout commentaire blessant fait par un personnage l'empêchera d'utiliser sa compétence Parler Allemand » (parce que les policiers garderont leurs commentaires pour eux) qui lui aurait permis d'apprendre que des tombes ont été profanées dans un vieux quartier de la ville.

Si un Investigateur interrompt la conversation, les commentaires cesseront immédiatement. S'il continue à écouter, il en entendra davantage. Son joueur devra réussir un jet sous Parler Allemand pour chaque donnée.

Donnée : Cinq cimetières ont subi des profanations de tombes et de mausolées. Dans plusieurs cas les corps ont été volés. Dans les autres cas seuls les vêtements et les bijoux ont disparu.

Donnée : La plupart des profanations nocturnes ont eu lieu dans un vieux cimetière appelé Das Tor (la porte). Il est envahi par les herbes et n'est plus entretenu.

Donnée : Par deux fois, les profanateurs se sont presque fait prendre par un agent de police, mais à chaque fois ils se sont enfuis à la faveur de la nuit. Dans aucun des cas, les policiers n'ont réussi à s'approcher assez des fuyards pour voir leurs visages. Ils courraient d'une drôle d'allure bondissante et ils portaient des manteaux noirs.

Si les enquêteurs désirent interroger les agents de police qui ont vu les pilleurs de tombes, il faudra qu'ils arrangent une rencontre avec eux au commissariat grâce au sergent de service au bureau. Les Investigateurs devront réussir un jet sous le Crédit (l'argent fait parler). Le sergent acceptera, pour arranger une rencontre une somme de 20 $. Pour chaque tranche de 5 $ supplémentaires donnée au sergent, les enquêteurs auront 10 % de chances supplémentaires. Les agents de police diront que les deux voleurs étaient petits, blonds et qu'ils boitaient tous les deux.

Il n'y a aucune chance que la police autorise l'accès à ses fichiers, car les Investigateurs sont des étrangers n'ayant aucun droit de citoyenneté.

L'ENQUÊTE

Dès que la police sera partie, Ausperg demandera aux enquêteurs de l'aider à trouver le ou les coupables du meurtre et à récupérer l'objet volé. Il a foi en l'efficacité de la police pour résoudre le crime, mais il estime que l'honneur de la maison demande plus de rapidité que celle que la police peut assurer. Il n'imaginera pas que des « gentlemen » comme les Investigateurs puissent exiger un paiement en réparation d'une injustice, mais leur proposera avec plaisir un logement, des guides, des moyens de transport et tout ce dont ils auront besoin. Si les enquêteurs se fourrent dans de sérieux ennuis avec les autorités, il pourra essayer de les en sortir. Il ne pourra pas les sortir de prison pour des crimes tels que le meurtre, le vol ou le port d'arme illicite.

Preuves sur les Lieux

Sous les ongles de la victime, il y a des fragments de chair. Si un échantillon est prélevé et analysé à l'aide d'un jet réussi sous la Chimie, les enquêteurs trouveront que le tissu est humain mais possède des particularités chimiques troublantes. Par exemple, la coupe d'un échantillon est inhabituellement persistante et résistante à la destruction. Il existe une absence de pigmentation et de produits chimiques associés à la pigmentation. Le groupe sanguin est inconnu. L'analyse du tissu prendra une semaine. L'Investigateur devra avoir accès à un laboratoire pour faire l'analyse. Si on le lui demande,

Ausperg pourra obtenir le droit d'utiliser un laboratoire à l'Université, sinon les enquêteurs devront louer les services d'un chimiste privé qui leur fera le travail pour trois livres par jour.

Des échantillons d'empreintes seront nettement visibles pour tous ceux qui étaient censés se trouver dans l'« Ausperghaus », mais les empreintes des attaquants sont étrangement brouillées, comme si les bouts des doigts étaient effacés.

L'étude des lieux du crime indiquera (si un jet sous la Connaissance est réussi) que deux attaquants ont participé.

Le Tunnel

Le tunnel à travers lequel les meurtriers ont pu avoir accès à l'« Ausperghaus » (et qu'ils ont fait ensuite s'effondrer pour empêcher toute poursuite) peut être dégagé après quelques heures de travail, mais des enquêteurs plus malins devineront que la première bouche d'égout mènera au même égout par une route plus courte.

Si les Investigateurs tentent de suivre la piste des meurtriers dans les égouts de Vienne, ils perdront la trace, dans les tunnels nauséabonds à demi submergés, à proximité du Danube. Le Gardien trouvera là une excellente occasion de faire rencontrer d'affreux rats pustuleux, des épaves humaines désespérées, des goules (ou même pire) aux Investigateurs tâtonnants et pris au dépourvu.

Les Suspects

Seul un petit nombre de personnes savaient que la vente avait lieu et quand elle devait avoir lieu, y compris les serviteurs, Ausperg lui-même, les invités, et un nombre indéfini d'associés des invités, car eux seuls étaient au courant du changement de date et d'heure de la vente. Ausperg rejette l'idée d'une intervention extérieure.

Ausperg estime qu'aucun des serviteurs ne peut être mis en cause, et si les enquêteurs désirent les questionner, il ne le leur permettra qu'à regret. Cinq serviteurs travaillent la nuit de la vente aux enchères. Si les Investigateurs les interrogent à tour de rôle et qu'ils réussissent un jet sous la Psychologie ils découvriront qu'un d'entre eux est nerveux et qu'il ment manifestement. Son nom est Karl Proust. Il a vendu une copie des plans de l'« Ausperghaus » et le schéma des positions des serviteurs durant la vente à Klaus Hunderprest. Cependant, il sera difficile de faire avouer Proust.

Ausperg dira aux Investigateurs qu'il suspecte trois invités : Lady Margaret Jameson, Michel de Borsavin et Klaus Hunderprest. Chacune de ces personnes a contacté Ausperg avant la vente et a essayé de lui acheter la tête d'airain, mais il ne pouvait évidemment pas la leur vendre puisqu'elle était inscrite sur la liste de la vente aux enchères. Chacune d'entre elles fut très contrariée par son refus. Hunderprest partit même en claquant la porte, visiblement furieux. C'est tout ce que sait Ausperg.

Klaus Hunderprest

Hunderprest est un autrichien âgé de 57 ans d'origine incertaine. Il a l'esprit vif ; son corps trapu est fort et puissant.

Il a une cicatrice hideuse sur le visage. Sa tête est légèrement pointue et son visage est très long. Sa peau est huileuse et très rude. Il a le teint olivâtre, des cheveux blonds et une barbe qui font ressortir son teint basané. Il y a quelque chose d'étrange le concernant, qu'un observateur ne sera pas capable de remarquer sans l'observer pendant au moins quinze minutes. Un observateur devra réussir un jet sous Trouver Objet Caché et sous Idée. Si tous les deux sont réussis, l'Investigateur remarquera qu'Hunderprest ne cligne des yeux qu'une fois toutes les deux minutes.

Hunderprest est un descendant d'un homme-serpent. C'est pour cette même raison que les membres de la famille d'Hunderprest ont héréditairement été les prêtres d'un culte secret.

Ce culte vénère un dieu nommé Hermès Cthonius, le dieu psychopompe de la mort. Tout Investigateur réussissant un jet sous l'Occultisme reconnaîtra ce nom comme étant celui d'un dieu banni à l'époque Romaine parce qu'il utilisait des cadavres lors des cérémonies. Grâce à son sacerdoce, Hunderprest contrôle les goules.

Il a mis au point le vol de la tête d'airain pour une raison très spéciale. Le meurtre était accidentel. Autrefois il avait une femme qu'il aimait tendrement. Il y a quelques années, elle mourut. Depuis il a cherché un moyen de lui rendre la vie et croit que la tête d'airain peut le lui apporter. Il a appris l'existence de la tête d'airain grâce au *Liber Tenebrea, le livre des ténèbres* (un livre du Mythe de Cthulhu, ajoutant 8 % à la connaissance de ce mythe, qui a un coefficient de sortilège de 2, (il contient les sortilèges Contacter des Goules, Contacter Nyogtha et Contacter Y'Golonac), et qui provoque une perte de SAN d'1D8. Ce livre contient aussi la description de la cérémonie activant la tête).

S'il se trouve en présence des Investigateurs, il semblera distrait comme s'il avait quelque chose de plus important en tête au moment où la conversation a lieu. Il est poli mais distant et peu bavard. Toute question en rapport avec le culte le mettra sur ses gardes, et il partira dès que possible, niant toute connaissance sur ce sujet.

S'il rencontre les enquêteurs plus de deux fois, ou si ceux-ci le harcellent en le menaçant ou en révélant une connaissance du Mythe de Cthulhu, il se mettra en colère et leur criera de le laisser tranquille s'ils tiennent à leur vie.

Il utilisera alors ses contacts avec le « milieu » pour découvrir où résident les enquêteurs (il a 20 % de chances de réussir par jour). Il engagera ensuite un groupe de bandits pour enlever un des Investigateurs. Cette tentative réussira automatiquement. Les bandits seront armés de pistolets et de matraques. Ils feront monter énergiquement l'Investigateur dans une voiture, en plein jour et dans la rue.

Les autres Investigateurs recevront un message anonyme disant que la sécurité de leur ami enlevé dépend de l'abandon de leurs inutiles recherches. L'Investigateur enlevé est en danger de mort. Hunderprest l'utilisera comme victime d'un sacrifice, se servant de son sang pour activer la tête d'airain. Il jettera ensuite son cadavre aux goules. Il ne le fera pas avant trois jours après l'enlèvement.

Il placera le kidnappé inconscient dans un cercueil, qu'il mettra dans une crypte funéraire secrète sous sa chambre. Lorsque l'Investigateur se réveillera et se retrouvera enfermé dans un cercueil il devra faire un jet sous sa SAN. Un échec signifiera une perte d'1D3 de SAN. Il y a des trous d'aération qui lui permettent de respirer, mais on ne lui donnera ni eau ni nourriture. Le couvercle du cercueil est prévu pour la détention de prisonniers et ne peut être forcé de l'intérieur.

Si les Investigateurs restent à Vienne, Hunderprest enverra des goules s'occuper d'eux.

Klaus Hunderprest

FOR 14 CON 10 TAI 12 INT 12 POU 19 DEX 11
APP 12 EDU 14 SAN 0 Points de vie 11

COMPÉTENCES : Parler Anglais : 40 % ; Parler Français : 60 % ; Mythe de Cthulhu : 15 % ; Occultisme : 70 % ; Éloquence : 65 %.
ARMES : Couteau de poche : 35 %, 1D4 + 1D6 de dommages.
SORTILÈGES : Contacter des Goules.

Remarquez que la connaissance du « mythe » d'Hunderprest n'est que de 15 %. Il ne sait pas vraiment à quoi il a à faire.

Si les Investigateurs font des recherches dans les archives de la municipalité, ou posent des questions aux voisins, etc., chacun d'eux pourra tenter un jet sous la Communication ou le Droit par semaine. Tout jet réussi donne accès aux fragments d'information suivants :

Donnée : Hunderprest vit seul au 324 de la Vhohlstrasse dans

l'appartement numéro 1, dans un quartier délabré de la ville. Des plans de la ville ou des habitants coopératifs pourront indiquer aux enquêteurs que ce quartier se trouve à une centaine de mètres du cimetière Das Tor.

Donnée : Il a peu d'amis et n'a pas de contacts criminels connus.

Donnée : Il ne travaille pas à plein temps. Il fait occasionnellement office d'occultiste et donne des consultations.

Donnée : Sa principale source de revenus provient de la grande variété de bijoux qu'il met en gage ou vend régulièrement. Ils n'ont pas d'apparents rapports avec des vols ou des cambriolages qui ont eu lieu dans ou à proximité de la ville. Aucune victime des vols ou des cambriolages n'a identifié les bijoux comme étant les siens. Hunderprest prétend que ce sont des bijoux de famille. (Information pour le Gardien : en réalité, les bijoux sont volés dans les tombes par les goules après qu'elles aient festoyé).

Si les Investigateurs désirent enquêter auprès des bijoutiers de la ville, ils apprendront que tout au long de l'année passée, on estime qu'Hunderprest a mis en gage ou vendu des bijoux pour un montant supérieur à 5 200 livres, et qu'Hunderprest est connu dans la ville pour ses ventes répétées de bijoux, dont certains ont 300 ans et plus.

LOGEMENT D'HUNDERPREST

La Vohlstrasse mène les enquêteurs jusqu'à un immeuble délabré de 2 étages. S'ils entrent, ils se trouveront devant une porte sur laquelle est marqué : N° 2, Adolf Liebermann, gérant. A droite des escaliers vers les premier et deuxième étages. A chaque étage de l'immeuble, il y a un seul logement individuel, un appartement. Sur la porte de l'appartement du premier étage il y a marqué : N° 3, R. Horst » ; et sur la porte de l'appartement du deuxième étage il y a marqué : « N° 4, Dr Wolfgang Dornheim ». Il n'y a pas de trace de logement ou d'appartement numrro 1.

L'examen de l'extérieur de l'immeuble permettra de découvrir une entrée séparée à l'arrière, menant manifestement à la cave. La porte ne porte aucune plaque et il n'y a pas de fenêtres permettant de penser qu'il y a un appartement au sous-sol.

Adolf Liebermann est le propriétaire et le gérant de l'immeuble. Il refusera de parler avec les enquêteurs de ses locataires, à moins qu'ils ne réussissent un jet sous la Discussion pour le raisonner. Si les enquêteurs utilisent un interprète, les chances seront diminuées de moitié. Pour chaque offre de 10 $ que les enquêteurs feront, on pourra ajouter 5 % aux chances de succès. Il ne demandera pas d'argent de lui-même : les Investigateurs devront le lui proposer.

Il ne sait pas grand-chose sur Hunderprest, mais il peut raconter aux enquêteurs la curieuse histoire concernant son installation au sous-sol.

Bien que ce quartier de la ville ne soit pas le plus beau, il essaie de louer à des locataires sérieux. L'appartement du premier étage est loué à un employé des transports de Vienne, Herr Rudolf Horst, tandis que l'appartement du deuxième étage est loué à un professeur de l'Institut Viennois des Sciences, le Dr Wolfgang Dornheim, astronome. Tous deux logent ici depuis quatre ans.

Il y a environ trois ans, Hunderprest est venu le soir, lui demandant s'il pouvait louer un appartement. Comme tous étaient déjà loués, il lui dit que ce n'était pas possible. Hunderprest lui répondit que ce qu'il voulait louer, c'était le sous-sol, qui n'était rien d'autre qu'une simple cave inachevée. Hunderprest lui dit qu'il retaperait le sous-sol à ses frais. Liebermann trouva cela plutôt bizarre mais voyant qu'Hunderprest était prêt à payer en espèces et voulait signer un bail de cinq ans, il n'y vit aucun mal (tout en se disant qu'il y gagnait un nouvel appartement et un nouveau locataire sans faire aucune dépense) et l'autorisa à aménager le sous-sol et à s'installer.

Liebermann sait que l'appartement est plutôt joli puisqu'il l'a vu pendant les travaux. Il parlera aux enquêteurs des murs aux panneaux de chêne et des tuyaux d'arrivée de gaz en zinc. Il n'en sait pas plus car il n'est pas retourné dans l'appartement depuis qu'Hunderprest s'est installé.

Liebermann ne laissera pas les Investigateurs pénétrer dans l'appartement d'Hunderprest. Si un Investigateur s'arrange pour faire les poches de Liebermann et lui voler les clefs afin de pénétrer dans l'appartement, Hunderprest supposera que Liebermann est venu fouiller et Liebermann disparaîtra, en sacrifice à la tête d'airain, de la manière exliquée plus loin.

Si les enquêteurs désirent parler à Rudolf Horst, ils devront se rendre à son appartement après 18 heures car il travaille jusqu'à cette heure. Il ne sait rien sur Hunderprest si ce n'est qu'il est « le type qui habite en bas ».

Le Dr Dornheim peut être trouvé à l'Institut Viennois pendant la journée et à son appartement pendant la soirée. Il a un télescope qu'il utilise pour son passe-temps favori, le voyeurisme. Il sera très amical envers les Investigateurs si un des joueurs réussit un jet sous l'Astronomie pour son personnage ou encore si le groupe comporte une femme Investigatrice possédant une APP supérieure ou égale à 13.

Il pourra dire aux enquêteurs qu'Hunderprest se promène souvent à minuit en direction de Das Tor. Dornheim l'a souvent remarqué aux heures matinales alors qu'il observe les étoiles.

Dornheim prétend qu'Hunderprest reçoit parfois d'étranges visiteurs la nuit. Tous ses visiteurs sont soit très âgés, soit infirmes, car ils sont courbés et semblent claudiquer. Ils portent toujours de grands manteaux noirs qui les dissimulent. Peut-être Hunderprest est-il un rebouteux ? Si on lui demande à quelles dates il les a vus entrer dans l'appartement d'Hunderprest, Dornheim donnera approximativement les dates dont il se souvient. Elles coïncideront avec les dates des vols au cimetière. C'est tout ce qu'il peut dire aux enquêteurs.

Tout Investigateur qui voudra suivre Hunderprest dans une de ses promenades nocturnes, pourra le faire aisément. Il se promène autour du cimetière, tout simplement parce qu'il semble apprécier l'atmosphère, et non pas à des fins ouvertement sinistres. Il y a 40 % de chances par nuit qu'Hunderprest aille se promener pendant 1D4 heures. Il se promène souvent et les voisins n'y voient rien d'anormal.

Cependant si les Investigateurs rencontrent des agents de police et que ceux-ci les voient, ils risquent de les arrêter : avec tous les vols qui ont eu lieu au cimetière, tout suspect risque d'être arrêté. Comme l'agent de police qui fait sa ronde voit souvent Hunderprest, il le laisse tranquille.

Si l'enquêteur réussit un jet sous Trouver Objet Caché, il verra le policier avant que celui-ci ne le voie. Il pourra tenter un jet sous Se Cacher dans l'espoir que l'agent de police ne le remarque pas, ou tenter un jet sous le Déplacement Silencieux et s'éloigner. Dans les deux cas, un échec signifiera que le policier interpellera et questionnera l'Investigateur, s'il ne le met pas vraiment en état d'arrestation. Il sera probablement arrêté s'il est pauvrement vêtu.

Un Investigateur gonflé pourra aborder audacieusement le policier pour « demander son chemin », ou pour toute autre excuse, dès qu'il aura vu que l'agent de police l'a remarqué. Si ce cas se présente, l'enquêteur devra soit réussir un jet sous le Baratin, soit sous son APP X 5. Un échec entraînera son arrestation. S'il tente de s'échapper et qu'il échoue, il sera inculpé de résistance à un agent de la Force Publique ainsi que de vagabondage délictueux. Si à un moment quelconque un policier a été blessé ou tué, lorsqu'il sera finalement arrêté (la police ne ménagera pas ses efforts dans ce cas) il sera inculpé pour coups et blessures, résistance à agents et/ou

meurtre. L'inculpation pour meurtre lui fera risquer la peine de mort. Le mieux qui puisse arriver aux enquêteurs, c'est d'être expulsés d'Autriche en tant qu'étrangers indésirables. Herr Ausperg ne pourrait rien dans le cas où un tel scandale se produirait.

LE VOISINAGE

Les Investigateurs peuvent enquêter dans le voisinage de l'endroit où vit Hunderprest. Il est bien connu dans le voisinage pour ses promenades nocturnes à proximité du cimetière, et si les enquêteurs ne demandent pas spécialement aux voisins ce qu'il fait la nuit, le sujet ne leur viendra même pas à l'esprit.

Un jet sous la Communication, déterminé par le Gardien, ou une tentative de corruption devrait réussir à faire parler les voisins.

Les voisins savent peu de choses sur Hunderprest excepté qu'il fait grand cas de son intimité. Ils ne savent rien de ses visiteurs nocturnes. Ils pourront dire aux Investigateurs que parfois il se rend dans un établissement public proche, le « Volltassebar », c'est-à-dire la taverne de la coupe pleine. Il y a 30 % de chances par nuit qu'il s'arrête à la taverne dans la soirée.

Le Volltassebar

Cet endroit des bas-fonds est coincé entre deux entrepôts. Les clients sont pauvres mais boivent beaucoup de bière et d'eau-de-vie bon marché. Une boisson vaut 5 400 couronnes nationales ou 20 cents américains. Il y a une chance qu'un des clients commence une bagarre avec un des Investigateurs. Pour éviter cela, les enquêteurs devront rater un jet sous la connaissance. Ceux qui réussiront leurs jets paraîtront snobs et subiront le courroux d'un client ivre. Si plus d'un Investigateur rate son jet le client choisira le plus petit homme (pas une femme) qui aura raté son jet pour se battre avec lui.

L'ivrogne belliqueux

FOR 14	CON 9	TAI 11	INT 5	POU 9	DEX 10
APP 8	EDU 4	SAN 32	Points de vie : 10		

ARMES : Coup de pied : 30 % ; 1D6 + 1D6 de dommages.
Pied de table ou de chaise : 45 % ; 1D6 + 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 % ; 1D3+2 + 1D6 de dommages.
NOTE : Cet homme porte une paire de coups-de-poing américains en airain, ce qui porte ses dommages au coup de poing à 1D3+2.

Dès qu'ils se seront occupés de ce type, les Investigateurs pourront interroger le reste des clients. Mais si les enquêteurs l'ont attaqué à plusieurs, personne ne leur parlera. S'ils sortent un couteau ou un revolver pour le combattre, ils seront éjectés de la taverne, mais la police ne sera pas appelée si personne n'est sérieusement blessé. Mais si l'ivrogne est combattu loyalement et honnêtement, l'ambiance deviendra relativement amicale.

La plupart des clients ne savent pas grand-chose de plus que les voisins. Un des clients pourra donner une information supplémentaire pour un dollar environ de monnaie américaine, et une bouteille de « Schnapps ». Cette personne était présente un soir où Hunderprest était sérieusement éméché et commença à raconter d'étrangères choses, mais après cela il refusera de dire jusqu'à son propre nom. Si on le paye, il racontera l'épisode où Hunderprest, rentrant d'une de ses excursions nocturnes, but en grosse quantité. Après plusieurs heures, il commença à marcher d'un pas mal assuré dans la pièce et à marmonner : « je sais comment, je sais comment faire revenir ma femme » ; et à murmurer : « mes amis sincères pourront trouver des gens pour moi et rétablir mon ancienne gloire ».

A ce moment quiconque sera en train de traduire pour le reste des Investigateurs devra faire un jet supplémentaire sous Parler Allemand. S'il est raté, seule l'information donnée ci-dessus sera disponible. S'il est réussi, la phrase « qui pourront trouver des gens pour moi » sera correctement traduite par l'expression familière : « qui pourront déterrer des gens pour moi ».

Comme les voisins et les clients en avaient assez qu'il hurle et qu'il trébuche, ils le forcèrent à partir. Hunderprest devint fou de rage. Il leur hurla de le laisser tranquille, sinon il leur ferait subir des mauvais traitements. Après qu'Hunderprest ait été mis à la porte, un mauvais garçon décida de le suivre et de le voler. Le vieil homme devait être une proie facile, dans son état d'ébriété alors qu'il venait d'être mis à la porte. Le mauvais garçon n'est jamais revenu. Maintenant tout le monde laisse tranquille Hunderprest. Si les enquêteurs demandent pourquoi cet homme prend le risque de leur parler, il dira que ce mauvais garçon était son frère.

Il continuera à raconter que pendant qu'Hunderprest délirait, la plus grande partie de ce qu'il disait s'adressait au Docteur Wilhelm Verhamme, qui était présent. Bien qu'on l'appelle « Docteur », il n'a jamais été capable de montrer un diplôme ou un certificat. Verhamme, pendant ce temps se recroquevillait dans un coin et il ne bougea pas jusqu'à ce qu'Hunderprest parte. Il ne sait pas quel lien relie Verhamme à Hunderprest, mais il mentionnera son nom aux Investigateurs. Après avoir dit cela, il finira son verre, souhaitera bonne chance aux Investigateurs et partira. Il ne se joindra pas aux Investigateurs, et ils ne seront pas capables de le retrouver.

Un des clients ira dire à Hunderprest que les Investigateurs ont posé des questions à son sujet.

Le Charlatan

Comme il a été dit auparavant, Verhamme se fait passer pour un docteur dans le quartier. Il n'a en fait que 60 % dans la compétence Premiers Soins, et il tire l'essentiel de ses revenus de la pratique d'avortements illégaux. Si un des enquêteurs est blessé dans le quartier, les habitants l'emmèneront chez lui.

Si on le questionne au sujet d'Hunderprest, Verhamme sera nerveux et niera énergiquement qu'il le connaît. Il ne parlera que si on l'achète (un minimum de 100 $ américains) ou si les enquêteurs menacent de dire à Hunderprest qu'il leur a donné des informations.

Verhamme racontera, qu'il y a quatre ans, Hunderprest l'appela à son appartement (à cette époque, de l'autre côté de Das Tor) pour s'occuper d'Ida, sa femme. La pauvre femme souffrait d'un cancer au stade terminal (« je crois ») et il n'y avait plus rien à faire. Elle n'avait que quelques jours ou quelques semaines à vivre.

Lorsqu'il raconta cela à Hunderprest celui-ci devint enragé, et lui promit que les démons de la nuit l'emporteraient s'il ne l'aidait pas. En dépit du ridicule de cette menace, le ton et la voix d'Hunderprest impressionnèrent fortement Verhamme. Lorsqu'il lui redit qu'il n'y avait rien à faire, Hunderprest le gifla et le chassa. Verhamme craint toujours Hunderprest.

L'APPARTEMENT D'HUNDERPREST

Si les Investigateurs arrivent à obtenir l'accès à l'appartement d'Hunderprest, la première chose qu'ils verront sera un vestibule, petit et joliment décoré. Ils pourront détecter une légère odeur douce amère identique à celle qu'ils ont auparavant remarquée à l'« Ausperghaus ».

Après avoir ouvert la porte du vestibule, ils se trouveront dans un petit couloir avec cinq portes. La première porte à l'ouest mène à un salon bien meublé. Liebermann ne se trompait pas lorsqu'il disait qu'Hunderprest avait dû faire beaucoup de dépenses pour aménager le sous-sol. Dans ce salon il y a un canapé, deux chaises, diverses dessertes, et un bar avec une variété de liqueurs et un poste de radio.

La porte en face dans le couloir mène à une bibliothèque-salle de lecture. Dans la bibliothèque on peut trouver les classiques, un rayon entier de romans de mystères et un plus grand rayon encore de livres d'occultisme. Bien qu'il n'y ait aucun livre du Mythe de Cthulhu ici, si un joueur réussit un jet sous l'Idée pour son Investigateur, il réalisera que la plupart des livres traitent de la résurrection des morts et de la réincarnation.

La porte suivante sur le côté ouest mène à la salle à manger, aménagée pour une personne, avec une petite table et une chaise. Une porte dans le mur sud de la salle à manger conduit à une modeste cuisine. La pièce est sale ; la vaisselle n'a pas été faite depuis des semaines. Les divers ustensiles de cuisine dans la pièce pourront être utilisés comme armes si besoin en est. Il n'y a pas de réfrigérateur.

De l'autre côté, la porte suivante mène à une petite salle de bains, complète avec un tub aux pieds ouvragés et des poignées de cuivre.

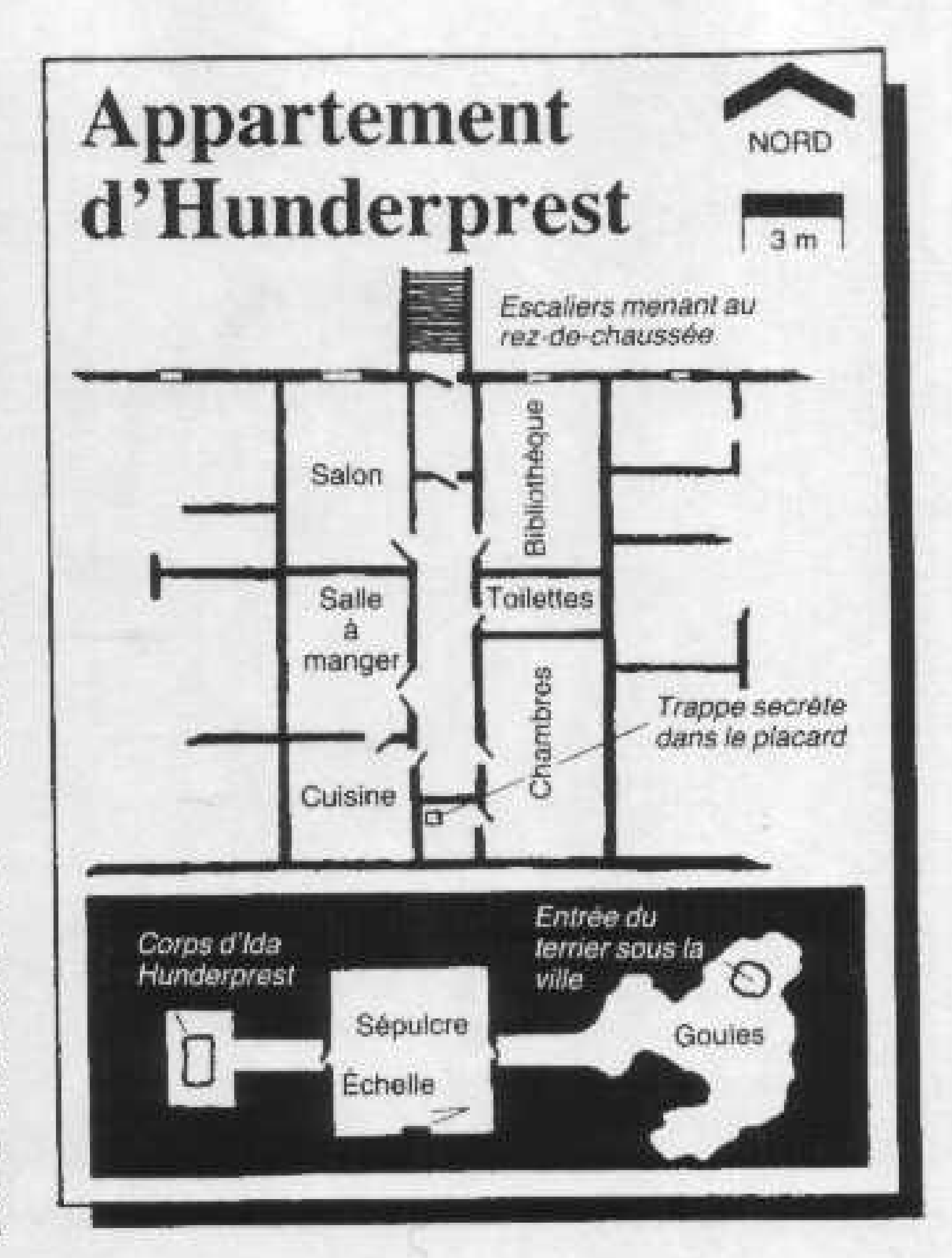
La dernière porte du couloir débouche dans la chambre du maître de maison. Cette pièce est en complet désordre. Il y a des vêtements jetés partout ; les tiroirs sont à demi ouverts ; les restes du repas de la nuit dernière jonchent le parquet. Si les Investigateurs cherchent dans la pièce et réussissent un jet sous Trouver Objet Caché ils trouveront une bague en diamant d'une valeur de 500 $. Malheureusement, le doigt plutôt squelettique du dernier propriétaire y est encore enfilé. Le personnage qui découvrira la bague devra faire un jet sous sa SAN : un échec provoquera la perte d'1D2 points de SAN.

Dans le mur ouest de la chambre du maître de maison il y a un grand placard. L'odeur douce amère que les enquêteurs avaient pu remarquer auparavant est plus forte ici que nulle part ailleurs. S'ils cherchent dans le placard et réussissent un jet sous Trouver Objet Caché, ils découvriront une trappe cachée dans le sol. Pour trouver le mécanisme d'ouverture de la trappe il faut réussir sur la table de résistance, un jet opposant l'INT de l'Investigateur à la Résistance de la trappe, qui est de 15. Chaque essai prend 5 minutes. Chaque Investigateur peut essayer une seule fois de voir comment la trappe s'ouvre.

Dès que la trappe sera ouverte, la puanteur sera trois fois plus forte, provoquant un certain malaise. Les enquêteurs pourront couvrir leurs bouches de mouchoirs, etc. En dessous d'eux, il y a un trou dans la terre, avec une échelle posée sur un côté. Sur la paroi du tunnel obscur, il y a un interrupteur avec des fils électriques qui descendent sur un des côtés du trou. Si les enquêteurs allument la lumière pour éclairer leur chemin, ils alerteront les goules d'en bas. Les goules ne quitteront pas leur repaire à moins qu'une quantité inhabituelle de bruit ne soit faite ou à moins que les Investigateurs ne parlent au moment où ils seront dans le tombeau.

Lorsqu'ils descendront le long de l'échelle, faites faire un jet sous la Géologie aux enquêteurs. S'ils réussissent ils réaliseront que le trou n'a pas été creusé depuis l'appartement, mais creusé à partir d'en bas ! Cette découverte à faire dresser les cheveux sur la tête peut faire perdre à chaque personnage 1D2 points de SAN si son joueur rate son jet sous sa SAN.

En bas, à 18 mètres de profondeur, les Investigateurs se retrouveront dans un véritable cauchemar. Contre les murs, sont posées des plaques de marbre volées sur des mausolées. Il y a des linceuls suspendus dans toute la pièce, en guise de tapisseries, auxquels sont accrochés des os immondes appartenant à leurs anciens occupants. Si la lumière électrique est allumée, elle éclairera d'une lumière spectrale, et donnera à chacun une pâleur cadavérique.



L'aura de cette troublante pièce est si macabre que tous les Investigateurs devront réussir un jet sous leur SAN ou perdre en 1D6 points. Même s'ils réussissent le jet sous la SAN, les Investigateurs perdront 1 point de SAN.

Au milieu de la pièce, il y a une petite table et une chaise. Sur la table il y a un livre et la tête d'airain, posée sur un plateau d'argent. La tête et le plateau sont tous deux enduits d'une substance noirâtre. Un jet réussi sous la Zoologie permettra à l'enquêteur de savoir que la substance noirâtre est du sang brûlé. Le livre est l'exemplaire d'Hunderprest du *Liber Tenebrae, le Livre des Ténèbres*.

Au nord, il y a trois petites tombes encastrées dans le mur. Un Investigateur capturé pourra se trouver emprisonné à l'intérieur d'un de ces cercueils. Si personne n'a été enlevé, ou si les enquêteurs arrivent trop tard et que leur ami a déjà été sacrifié les trois cercueils seront vides.

Il y a deux portes robustes dans cette pièce ; la porte ouest mène à une pièce où la femme d'Hunderprest, Ida, repose sur une plaque de marbre, attendant le jour où Hunderprest pourra la ressusciter. Ida s'est desséchée et a été rongée par les vers pendant son attente, et les Investigateurs devront réussir un jet sous leur SAN ou perdre en 1D3. Si les enquêteurs détruisent ou manipulent le corps, de quelque façon que ce soit, les goules se rueront à l'attaque. Si les Investigateurs détruisent le corps et s'échappent, Hunderprest convoquera un plus grand nombre de goules et conduira personnellement une attaque contre eux où qu'ils se trouvent, et quel que soit le moment. Dans son état frénétique, sa seule volonté sera de les tuer.

La porte Est débouche dans la caverne des goules, où quatre goules attendent en permanence les ordres d'Hunderprest. Près d'elles, il y a les restes de leur tout dernier repas. Les goules attaqueront quiconque ouvrira la porte, excepté Hunderprest.

Lorsque les Investigateurs auront tué deux goules, les autres tenteront de s'enfuir par le trou (C) qui mène au terrier creusé sous la ville.

Dans le repaire des goules, les enquêteurs trouveront un petit coffre qui contient des bijoux provenant des tombes et ayant une valeur de 2 000 livres. Ils trouveront aussi plusieurs des grands manteaux noirs que les goules utilisent pour dissimuler leurs déplacements dans la ville. Les goules revêtues des manteaux sont les visiteurs qu'a aperçu Dornheim.

Si les Investigateurs suivent les goules, les joueurs devront faire un jet sous l'INT X 1 de leur personnage, sinon ils se perdront ; les tunnels empestés et visqueux sont obscurs, tortueux et presque sans air ; en outre, ils feront fréquemment échouer tout plan, même bien conçu, pour marquer la route. Si les enquêteurs ne prennent pas de précautions, ils se perdront automatiquement. Toutes les quatre heures suivantes, les joueurs pourront faire un jet sous le POU X 1 sur 1D100 pour leurs Investigateurs. Un jet réussi indique qu'ils émergent, clignant des yeux et crasseux, dans un des cimetières de la ville. Pour chaque heure d'errance sous la terre, il y a 30 % de chances qu'ils rencontrent 1D10 goules. Lorsque les enquêteurs réaliseront qu'ils sont perdus, chaque Investigateur devra réussir un jet sous sa SAN ou perdre 1D4 points de celle-ci.

Les Goules

Ces goules ont des caractéristiques différentes, mais leurs capacités de mouvement et d'attaque sont identiques. Elles n'ont pas d'armure ; les armes à feu ne leur infligent que la moitié des dommages. La perte de SAN lorsqu'on voit une goule est d'1D6 à moins que le jet ne soit réussi.
ARMES : Griffes (2) : 30 % ; 1D6 + 1D6 de dommages
Morsures : 30 % ; 1D6 + 1D6 de dommages
Mouvement : 7
SORTILÈGES : aucun

Goule n° 1

FOR 17 CON 18 TAI 6 INT 6 POU 10 DEX 15
Points de vie : 12

Goule n° 2

FOR 16 CON 10 TAI 10 INT 9 POU 12 DEX 11
Points de vie : 10

Goule n° 3

FOR 18 CON 12 TAI 9 INT 5 POU 12 DEX 15
Points de vie : 11

Goule n° 4

FOR 21 CON 10 TAI 12 INT 6 POU 13 DEX 17
Points de vie : 11

Goule n° 5

FOR 19 CON 9 TAI 11 INT 4 POU 9 DEX 15
Points de vie : 10

Goule n° 6

FOR 17 CON 13 TAI 11 INT 7 POU 10 DEX 16
Points de vie : 12

Goule n° 7

FOR 18 CON 9 TAI 9 INT 8 POU 8 DEX 18
Points de vie : 9

Goule n° 8

FOR 19 CON 11 TAI 13 INT 4 POU 8 DEX 19
Points de vie : 12

Goule n° 9

FOR 21 CON 12 TAI 12 INT 5 POU 10 DEX 15
Points de vie : 12

Goule n° 10

FOR 20 CON 8 TAI 12 INT 6 POU 11 DEX 16
Points de vie : 10

Les goules peuvent donner deux coups de griffes et une morsure à chaque round. Après avoir mordu une victime, la goule s'accroche et s'acharne sur sa victime, la touchant automatiquement lors des rounds suivants. Lorsque la goule reste ainsi accrochée, la victime ainsi que la goule tombent et roulent sur le sol, ce qui augmente les chances de toucher de la victime et de la goule de 20 %. La victime peut tenter de se débarrasser de la goule en réunissant un jet sur la table de résistance, FOR contre FOR. Une victime ne peut pas tenter de se débarrasser de la goule et attaquer dans le même round.

CONSIDÉRATIONS FINALES
Récompense en Points de Santé Mentale

Pour l'arrestation ou la mort d'Hunderprest et des goules, et pour la récupération de la tête d'airain, chaque Investigateur gagnera 2D10 points de SAN. La tête d'airain sera mieux protégée par un Signe des Anciens. Si Hunderprest et ses infectes goules sont tués ou arrêtés, mais que la tête n'est pas récupérée, le gain en points de SAN est d'1D10. Si la tête est récupérée, mais qu'Hunderprest et son équipe ne sont pas arrêtés ou vaincus, le gain des points de SAN, n'est que d'1D6.

Récompenses Sociales et Financières

Si des points de SAN sont gagnés en guise de récompense, les enquêteurs auront aussi 10 % à ajouter à leur compétence en Crédit lorsqu'ils fréquenteront la noblesse Européenne. De plus, si le gain de SAN est de 2D10, chaque Investigateur recevra aussi un anneau en or serti d'un joyau et portant l'écusson de la famille Ausperg ; chaque anneau vaut 2 000 $ américains. Quoi qu'il en soit les Investigateurs recevront les remerciements chaleureux d'Herr Ausperg et auront toujours des amis à Vienne.

Note de l'Auteur

Ce scénario permet d'établir, si le Gardien le désire, une grande variété de contacts originaires du monde entier, grâce aux personnages non joueurs que les Investigateurs auront rencontrés lors de la vente aux enchères. Tous les articles occultes de la vente aux enchères ou les articles occultes historiques existent vraiment et peuvent, si le Gardien le désire, devenir des objets magiques que les Investigateurs pourront utiliser.

Le dément

Black Knob, une communauté de 2 500 âmes, s'est récemment fait connaître du public. Des animaux de ferme et des habitants ont inexplicablement disparu.

INTRODUCTION

Information pour les Investigateurs

Un petit journal local, *La Trompette*, a publié une série d'articles concernant d'étranges disparitions dans la ville de Black Knob, une communauté de 2 500 habitants. Des journaux de New York et d'autres villes ont publié ces histoires dans leur rubrique des faits divers. De nombreux animaux familiers et des animaux de ferme ont disparu ainsi que deux citoyens. En outre, une femme, une certaine Margaret Brown a été placée dans une institution après qu'elle ait été trouvée bâbillant sans cohérence il y a environ une semaine. Certains voisins rapportent qu'ils ont entendu un grand envol d'oiseaux au cours de cette même nuit.

Les plus petites « feuilles de chou » ont rapporté toutes ces histoires, ainsi qu'un article écrit par un spécialiste de l'occulte, plus ou moins connu, qui prétend qu'il y a une signification surnaturelle dans tous ces événements.

Information pour le Gardien

Adam Smythe, un riche dilettante de New York, a acheté une petite maison à proximité de Black Knob il y a trois mois. Adam Smythe a acquis grâce à un livre ancien un savoir occulte terrifiant, et cette connaissance a rendu le brave Adam complètement fou et sa personnalité s'est totalement dédoublée. La première personnalité, que nous appellerons Adam le Bon, est une personne gentille et sensible, qui s'est fait l'ami de la petite communauté et qui est tombé amoureux d'un de ses membres, Margaret Brown. La seconde personnalité, Adam le Mauvais, est la plus faible des deux personnes, mais elle est pleinement au courant de l'existence d'Adam le Bon, tandis que l'inverse n'est pas vrai. Adam le Mauvais remarqua que ses relations avec Margaret Brown pourraient compromettre ses projets maléfiques (avoir une femme innocente à ses côtés pourrait rendre difficiles ses balades nocturnes et ses rencontres avec les monstres étrangers), aussi il l'a rendu folle afin de résoudre ce problème.

En principe, Adam le Mauvais prend la suite des affaires environ deux fois par semaine. Aux autres moments, c'est Adam le Bon qui est de service ; et il ne sait rien des Grands Anciens (tout souvenir de ces créatures a été effacé de sa mémoire) ni des projets d'Adam le Mauvais. Celui-ci veut faire venir le Gardien du Signe Jaune sur terre dans l'espoir que celui-ci le débarrasse d'Adam le Bon une bonne fois pour toutes. Pour réussir cette convocation, il doit d'abord contacter Hastur, qui est aussi associé au Signe Jaune. Adam le Mauvais a entamé le processus de consécration des neuf énormes blocs de béton dont il a besoin pour convoquer Hastur (et plus tard contacter le Gardien du Signe Jaune). Ces blocs sont disposés dans la forêt, à environ un mile de la maison d'Adam.

Le Gardien doit lire attentivement ce scénario, étant donné que les joueurs vont être confrontés à un problème difficile. Adam Smythe est une personne gentille et tout à fait sympathique. Sa mort pourrait galvaniser cette petite communauté. Les Investigateurs ne passeront pas inaperçus lorsqu'ils recueilleront des renseignements et ils seraient les premiers suspects si ce qui pourrait ressembler à un meurtre se produisait. La police pourrait même tenter d'inculper les Investigateurs d'avoir rendu folle Margaret Brown. Alors que peuvent-ils faire ?

Une excellente manière d'impliquer pleinement les Investigateurs dont le problème consiste à remplacer Adam Smythe par un de leurs personnages. La prochaine fois qu'un Investigateur devient indéfiniment fou (c'est-à-dire lorsqu'il perd 20 % ou plus de sa SAN en un seul coup) laissez-lui croire qu'il a été soigné, par n'importe quel moyen, mais en réalité introduisez-le dans ce scénario. L'enquêteur devra se retirer du jeu pour quelques semaines, peut-être pour récupérer en apparence sa SAN perdue, ou juste pour prendre une semi-retraite après sa terrible expérience. Il peut se rendre à Black Knob, acheter la maison décrite ci-dessous, et agir de la même manière qu'Adam Smythe dans ce scénario. Il pourra même jouer son personnage dans ce scénario sans être au courant du fait qu'il est victime d'un dédoublement de personnalité. Si l'Investigateur a une fiancée ou une petite amie remplacez Margaret Brown par cette femme. Si l'enquêteur n'en a pas, alors vous pouvez supposer que pendant les quelques mois où il est resté à Black Knob, il est tombé amoureux de Margaret Brown, ou encore que Margaret est une proche parente, disons une cousine germaine. Ce scénario peut paraître difficile à mettre en place, mais le jeu en vaut la chandelle, surtout pour un arbitre expérimenté. Rappelez-vous qu'au moins une ou deux fois par semaine, Adam Smythe devra disparaître du jeu pour qu'Adam le Mauvais puisse entrer en scène. Le scénario commence sans qu'aucune preuve évidente implique Adam Smythe, aussi les Investigateurs pourront être appelés par Adam le Bon pour enquêter sur ces mystérieux événements !

LA VILLE DE BLACK KNOB

Bureau de la police à la Mairie : il est nécessaire de réussir un jet sous le Droit ou sous l'Éloquence pour obtenir des informations.

Au cours de ces derniers mois, le commissariat a rédigé beaucoup plus de procès-verbaux que d'habitude sur la disparition d'animaux de ferme et d'animaux familiers. C'est une petite communauté où tout le monde se connaît. Mais ce qui est plus inquiétant ce sont les rapports concernant la disparition de deux personnes. La première est le jardinier, Scott Spade, et l'autre est Sim Monson, un clochard. L'agent de police est inquiet et désorienté.

Bureau de « La Trompette » : Toute personne ayant l'air respectable

pourra accéder aux archives et aux articles de *« La Trompette »*. Tom Mc Kay, le rédacteur en chef et éditorialiste de *« La Trompette »*, un hebdomadaire de quatre pages, sera plus qu'heureux de recevoir des visiteurs, surtout si ce sont des journalistes. Il y a eu trois affaires intéressantes dernièrement. La première a été l'arrivée d'Adam Smythe dans la ville et sa romance mouvementée avec la pauvre Margaret. La seconde a été l'entrée en institution psychiatrique de Margaret Brown. La troisième concerne les mystérieuses disparitions.

Il y a peu à dire en ce qui concerne les disparitions excepté qu'aucun des deux disparus n'était « respectable ». Ces disparitions peuvent être des coïncidences. Monson avait certainement quelque chose à se reprocher et il peut lui être arrivé n'importe quoi.

La première et la deuxième histoire sont liées. Adam Smythe s'est installé dans la ville il y a trois mois, et très vite a commencé à faire la cour à Margaret Brown, à faire des dons d'argent aux bonnes œuvres, et à montrer qu'il ne se souciait pas de son compte en banque. Sa générosité était si innocente que tout le monde l'adorait. Puis une nuit, il y a environ une semaine et demi, le malheur les a frappés. Margaret a été trouvée assise dans le jardin, babillant hystériquement, alors qu'auparavant c'était une fille forte et sensée. Elle a été placée dans une institution. Le pauvre Adam n'a pas quitté sa maison depuis lors et des gens viennent lui rendre visite tous les jours, lui apportant généralement de la nourriture afin qu'il n'ait pas besoin de cuisiner. Personne n'a pensé à essayer de comprendre ce que baragouinait Margaret, aussi il n'y a aucun commentaire à ce sujet.

Sanatorium de Black Knob : Il est nécessaire de réussir un jet sous la Psychologie ou sous la Discussion pour avoir accès aux dossiers. Si un jet sous la Psychologie est réussi, son médecin autorisera les Investigateurs à voir Margaret.

Les dossiers sont en désordre et il est nécessaire de réussir un jet sous la Bibliothèque pour s'y retrouver. Margaret Brown a été amenée il y a 11 jours, babillant sans cohérence. Les mots et phrases qu'elle prononçait étaient inintelligibles.

Si un enquêteur arrive à parler à Margaret, et que son joueur réussit un jet sous la Psychanalyse lorsqu'il discutera avec elle, elle reprendra ses esprits pour quelques minutes. Elle lui dira qu'elle est tombée éperdument amoureuse d'Adam Smythe. Elle ne comprend pas ce qui lui est arrivé. Lorsqu'il est venu la voir, il était cruel et abject, rien à voir avec l'homme qu'elle aime, en outre, il a amené ces « hideuses créatures » avec lui pour la tourmenter. A ce moment Margaret éclatera en sanglots et commencera à hurler, les infirmiers se précipiteront pour l'emmener et demanderont aux Investigateurs de bien vouloir quitter les lieux. Margaret ne sait rien de plus.

Mairie : Pour avoir accès aux archives de la ville, il est nécessaire de réussir un jet sous l'Éloquence ou le Droit, ou présenter la permission écrite d'un employé de la mairie.

Les Investigateurs découvriront qu'il y a deux mois et demi, Adam demanda de l'aide pour déplacer des camions lourdement chargés. Le chargement était recouvert et personne ici ne s'est soucié du contenu de ce qui a été déplacé, mais on a pu voir de la poussière de ciment. L'enquêteur pourra aussi voir la copie d'archive du plan de la maison d'Adam Smythe.

Bibliothèque de Black Knob : Un jet réussi sous la Bibliothèque révélera qu'Adam Smythe est un célèbre spécialiste de l'occulte. La théorie décrite dans son œuvre suppose que des êtres psychiques sont en train d'envahir la terre, mais son œuvre ne contient aucune référence spécifique aux Grands Anciens.

On peut trouver toutes les copies de « *La Trompette* » ici, mais une entrevue avec son rédacteur en chef apportera beaucoup plus d'information que la lecture de ses articles.

Les Habitants : Si les gens du pays sont abordés de manière amicale, il sera possible de leur parler et de les impressionner favorablement en réussissant un jet soit sous Crédit soit sous Éloquence.

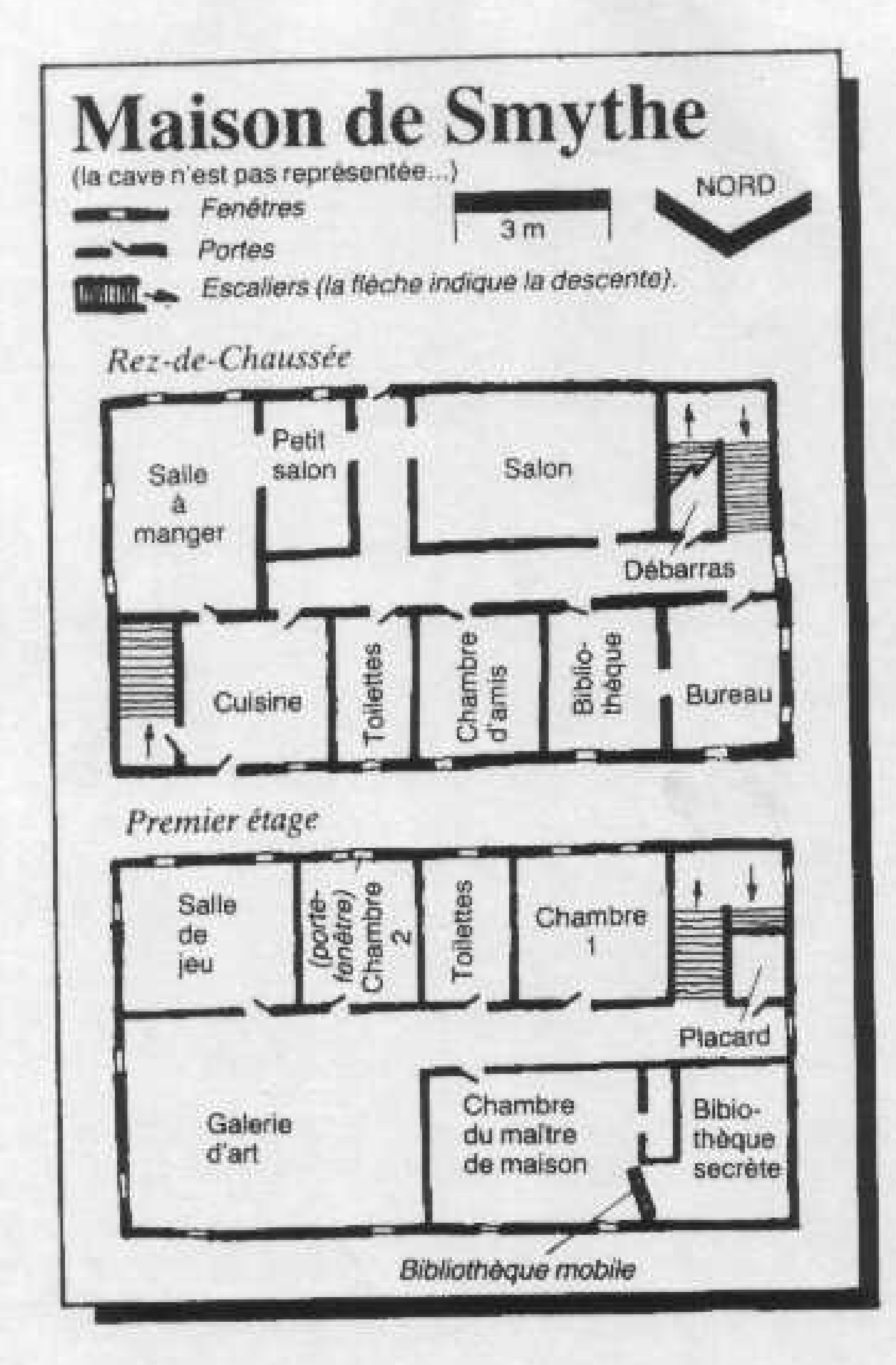
Un grand nombre d'habitants n'ont jamais rencontré personnellement Adam Smythe. Certains pensent que M. Smythe a joué avec les sentiments de Margaret. Ils se demandent aussi ce qu'il fabrique avec ces gros blocs de béton que des chasseurs ont remarqué récemment derrière sa maison.

A LA MAISON DE SMYTHE

La maison de Smythe se trouve à environ cinq miles de Black Knob, juste sur la route de New Hampshire. La région autour de la maison est constituée de collines et de forêts. La route d'accès à la maison fait un quart de mile de long et est suffisamment large, plus large même que la route qu'elle rejoint. La maison est un joli bungalow à un étage, qui n'a pas quinze ans. Si les Investigateurs réussissent un jet sous Trouver Objet Caché au moment où ils approchent de la maison, ils pourront voir une grande trace partant vers l'est et qui coupe à travers bois. Ce chemin est envahi par les buissons et les mauvaises herbes, mais il est suffisamment large pour qu'un camion puisse passer par temps sec. Si le chemin est inspecté, un jet réussi sous Suivre une Piste révélera les traces des roues des camions qui ont transporté le sable et le béton il y a quelques mois. Des traces de pas peuvent aussi être observées.

Une promenade dans les Bois de Smythe





A l'intérieur de la maison les Investigateurs peuvent rencontrer Adam Smythe en personne. C'est un homme aimable et prévenant qui exprimera clairement son désir d'aider à mettre au clair les problèmes de la communauté. Adam a le cœur brisé après ce qui est arrivé à Margaret Brown.

Adam le Bon n'est pas au courant de l'existence de la bibliothèque secrète à l'étage et jamais, sous aucun prétexte, il n'ira dans la seconde chambre à coucher. Si, pour n'importe quelle raison, les enquêteurs entrent dans cette pièce et qu'Adam voit le Byakhee niché là, Adam le Bon deviendra immédiatement Adam le Mauvais. Il est probable qu'il n'essaiera pas de tuer les Investigateurs à cet endroit et sur le moment, mais il est plutôt probable qu'il essaiera de les duper afin qu'ils s'entretuent, ou de les écarter par un quelconque autre moyen. Cette question est laissée à l'appréciation du Gardien.

Le Grand Salon : C'est une pièce somptueusement meublée mais dont la construction est tout à fait ordinaire. Rien ne présente un intérêt majeur.

La Cuisine : Une cuisine typique, excepté les épices rares et inhabituelles qui se trouvent dans le buffet. Une porte conduit à la petite cave.

Le Petit Salon et la Salle à Manger : Il y a un joli chandelier en cristal qui a été choisi par Margaret Brown.

La Bibliothèque : Les livres qui s'y trouvent sont tous des œuvres historiques ou littéraires. Personne ne trouvera de livres sur l'occultisme.

Chambre d'Amis : Complètement meublée.

Débarras : On y trouve des produits de nettoyage, des chaises supplémentaires, des couvertures, et d'autres ustensiles domestiques. Une fois par semaine la femme de ménage vient et utilise ce matériel.

Bureau : C'est ici qu'Adam fait la majeure partie de son travail. Il n'y a pas non plus de livres sur l'occultisme. Sur le bureau il y a la dernière œuvre d'Adam : *« La vérité sur la vie sexuelle d'Alexandre le Grand ».*

La Cave : Une réserve de charbon occupe la plus grande partie de la pièce. Elle est actuellement à moitié pleine. Dans le restant de la cave on peut trouver des outils de jardinier et de trappeur.

Le Premier Étage

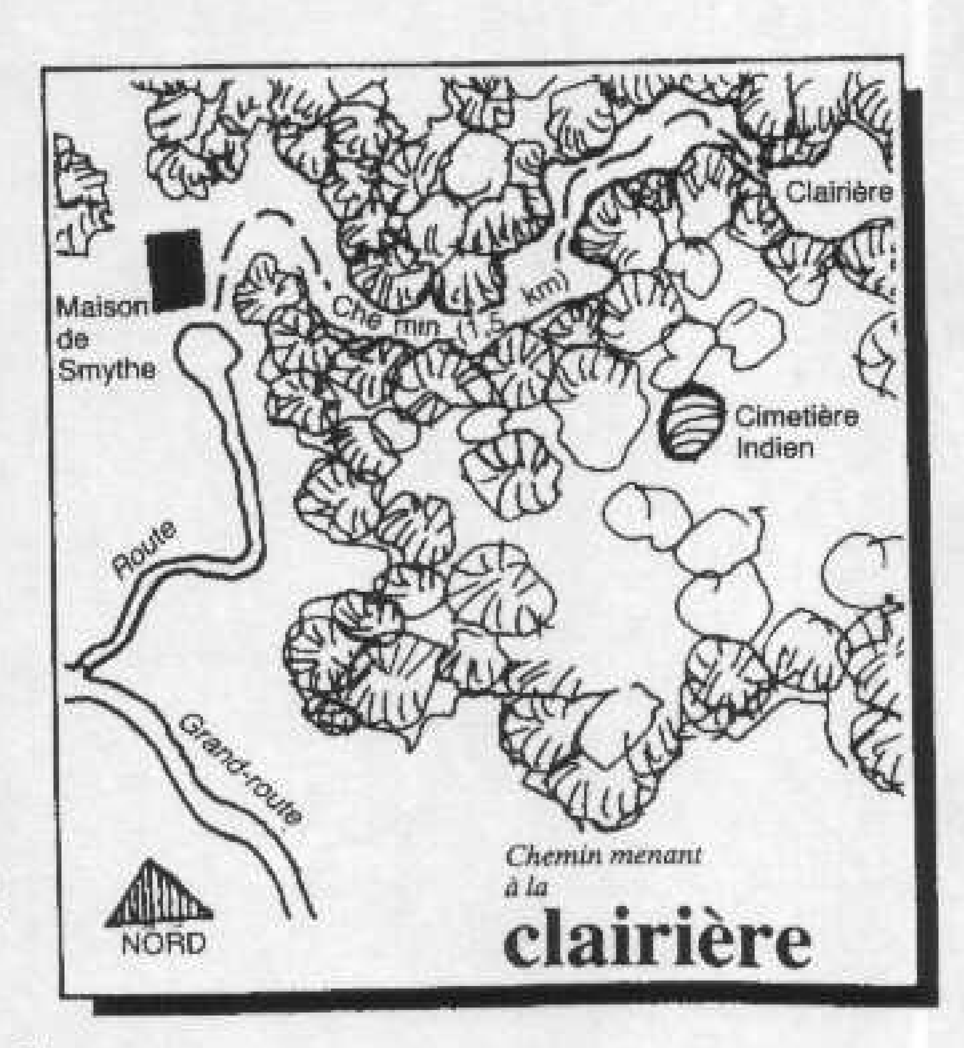
La Galerie d'Art : La fierté d'Adam. Dans cette pièce il y a quatre vieux dessins de Rembrandt et 6 peintures de valeur : une de Daumier, deux de Vermeer, et trois de peintres Flamands mineurs. Si elles sont vendues ensemble, elles rapporteront dans les environs de 12 000 $.

Salle de Jeu : En fait une salle de billard avec une table de billard coûteuse.

Première Chambre : Une chambre normale (dont le lit est garni de draps en soie).

Chambre du Maître de Maison : De nouveau une très jolie pièce. Cette pièce est deux fois moins grande que celle que l'on peut voir sur le plan officiel de la ville (si les enquêteurs en possèdent un). Si un Investigateur cherche soigneusement dans la pièce et qu'il réussit un jet sous Trouver Objet Caché, il découvrira que la petite bibliothèque du mur sud peut être poussée sur le côté, révélant ainsi une entrée dans la bibliothèque secrète.

La Bibliothèque Secrète : Cette pièce sentant le renfermé n'a pas de fenêtres. Adam le Mauvais l'utilise pour ses recherches. Ici, il y a de nombreux livres sur l'occultisme. Il y a aussi un livre relié en peau humaine. Ce livre, écrit en latin, s'intitule *De Vermis Mysteriis*. L'auteur indiqué est Ludvig Prinn. Ce livre est à la source de la folie d'Adam qui se nourrit maintenant d'elle-même. (Ce livre est indiqué dans la liste des livres du Mythe de Cthulhu, table p. 64, dans L'Appel de Cthulhu.



La Seconde Chambre : La porte de cette pièce est fermée de l'intérieur. La résistance de la porte est égale à une FOR de 26. Au plus deux personnages à la fois peuvent tenter de la forcer. A l'intérieur il y a le nid de deux byakhee « liés » par Adam le Mauvais. Si Adam est dans la maison, les deux créatures seront là. Si les Investigateurs pénètrent dans la pièce lorsqu'Adam est parti quelque part, la pièce sera vide, mais on pourra voir un nid fait de paille et d'os. Dans le mur sud des grandes portes-fenêtres ont été construites de manière à ce que les byakhees puissent s'envoler et rentrer dans la pièce. Étant donné que les fenêtres ne sont jamais fermées, les Investigateurs pourront grimper de l'extérieur.

DANS LES BOIS

Adam le Mauvais a trouvé et placé une goule dans ces bois. Il y a 50 % de chances à chaque fois que le groupe va dans ces bois que la goule l'aperçoive. Si la goule voit les Investigateurs, elle leur tendra une embuscade. Si les enquêteurs sont trois ou plus, la goule traquera le groupe, sautant sur la dernière personne au moment opportun. Si la goule peut tuer la personne en un seul round de combat, la victime n'aura pas la chance de pouvoir crier, et la goule pourra s'éclipser avec sa proie. Cette goule vit dans un appentis infect au centre du cimetière indien, mais les seules choses qu'on peut trouver à l'intérieur sont des os de moutons et de chiens : Adam le Mauvais ne remarquera pas la perte de sa goule pendant au moins une semaine.

Si l'Investigateur d'un joueur réussit un jet sous l'Archéologie au moment où il est au cimentière indien, le joueur trouvera un costume complet en écorce de bouleau décoré de perles et ayant une valeur de 650 $ pour n'importe quel musée important. L'ensemble est très fragile.

La Goule

FOR 21 CON 14 TAI 10 INT 6 POU 15 DEX 13
APP 1 Points de vie : 12

COMPÉTENCES : Camouflage : 60 % ; Se Cacher : 95 % ; Déplacement Silencieux : 95 % ; Écouter : 65 % ; Trouver Objet Caché : 90 %.
ARMES : Griffes : 60 %, 2D6
Morsure : 75 %, 2D6
SAN : Si le jet sous la SAN échoue, perte de 1D6 de SAN.
NOTES : La goule peut attaquer deux fois avec ses griffes et mordre une fois à chaque round. S'il y a morsure, alors la goule s'accrochera et continuera à mordre les rounds suivants, touchant automatiquement. Les armes à feu n'infligent que la moitié des dommages aux goules.



LA CLAIRIÈRE

La clairière se trouve à environ un mile de la maison de Smythe, elle est facile à trouver, au sommet d'une colline boisée. Les arbres et buissons environnants permettront à quiconque désirant se cacher de se mettre à couvert (un jet sous le Camouflage est tout de même nécessaire, ou sinon un jet réussi sous Trouver Objet Caché par Adam Smythe ou un byakhee les fera repérer).

Au sommet de la colline il y a neuf énormes blocs de béton moulés, qui ont tous la même forme et la même taille. Tout enquêteur qui réussira un jet sous le Mythe de Cthulhu reconnaîtra la formation en « V » de ces pierres comme étant un site magique. Tout Investigateur connaissant le sortilège Appeler Hastur saura que ces pierres sont nécessaires au rituel. Un examen approfondi révélera que sept de ces blocs sont tachés de sang, mais que deux ne le sont pas. Adam le Mauvais « consacre » ces formes de manière à pouvoir appeler Hastur. Il ne lui manque plus que deux pierres. Les Investigateurs ont huit jours à partir du moment où ils arrivent en ville, avant que la dernière pierre soit consacrée.

Si les enquêteurs attendent à cet endroit, à minuit ils verront arriver Adam le Mauvais dans la clairière. Dès qu'il arrivera, il se dénudera et ses deux byakhees (vérifiez la perte de SAN pour les Investigateurs cachés : une grave perte de SAN pourrait signifier qu'un enquêteur pousse des cris) peindront son corps de figures géométriques vertes et noires. Quiconque verra ces figures géométriques occultes palpiter, devra réussir un jet sous sa SAN ou en perdre un point. Après cette préparation, Adam le Mauvais consacrera la pierre suivante en exécutant un long chant et une marche rigoureuse aux configurations confuses autour du bloc. Après avoir consacré le dernier bloc, Adam le Mauvais essaiera d'Appeler Hastur. Il accomplira cette tâche tous les quatre jours jusqu'à ce qu'il réussisse.

Un Problème Supplémentaire

Adam a rendu une autre personne folle, mais les habitants de la ville ignorent ce fait. Un jardinier du nom de Banner, un ami de Scott Spade, qui a disparu il y a quelque temps, a commencé à enquêter lui-même sur cette affaire et il est tombé par hasard sur le secret d'Adam. Après qu'Adam se soit occupé de lui, Banner n'est pas seulement devenu fou, il est aussi devenu son esclave fidèle. Si les enquêteurs parlent à Adam et qu'Adam le Mauvais suspecte qu'ils puissent être embarrassants, il enverra son jardinier fou tuer les Investigateurs. Peu importe les questions qu'on pourrait poser à cet homme, en aucun cas il n'impliquera Adam, il est persuadé que tous ses actes sont commandés par « ceux qui ont broyé sa cervelle ».

Banner le Jardinier

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 11 DEX 12
APP 5 EDU 6 SAN 20 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Botanique : 70 % ; Écouter : 50 % ; Trouver Objet Caché : 30 % ; Conduire une Automobile : 35 % ; Se Cacher : 60 % ; Déplacement Silencieux : 35 % ; Grimper : 65 % ; Esquiver : 60 % ; Sauter : 70 % ; Lancer : 55 %
ARMES : Pistolet automatique 9 mm : 55 %, 1D8 + 2 de dommages
Coup de poing : 65 %, 1D3 + 1D6 de dommages
Coup de pied : 40 %, 1D6 + 1D6 de dommages
Couteau de chasse : 55 %, 1D4 + 2 + 1D6 de dommages

Neutralisation d'Adam Smythe

Adam Smythe le Bon sera grandement surpris par les activités de son alter ego. Peut-être les Investigateurs pourront-ils le convaincre qu'il est lui-même le problème. Une photographie d'Adam dans la clairière pourrait le convaincre. Un jet réussi sous la compétence Psychanalyse pourra permettre à Adam de reprendre une seule personnalité suffisamment longtemps pour qu'il se compromettre lui-même ou qu'il avoue à la police (si Adam le Bon est convaincu de l'existence d'Adam le Mauvais).

Adam Smythe

FOR 10 CON 12 TAI 11 INT 16 POU 18 DEX 16
APP 18 EDU 20 SAN 25 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Latin : 90 % ; Écouter : 55 % ; Trouver Objet Caché : 40 % ; Se Cacher : 60 % ; Déplacement Silencieux : 35 % ; Éloquence : 85 % ; Grimper : 60 % ; Esquiver : 80 % ; Sauter : 50 % ; Lancer : 55 %
COMPÉTENCES : (Ces compétences ne peuvent être utilisées par Adam que sous la forme d'Adam le Mauvais, jusqu'à ce qu'il soit soigné) ; Mythe de Cthulhu : 45 % ; Occultisme : 90 %
ARMES : Fusil de chasse de calibre 20:40 % ; 2D6 de dommages
Coup de poing : 60 % ; 1D3 de dommages
Coup de pied : 45 % ; 1D6 de dommages
Poignard : 55 % ; 1D6 de dommages

SORTILÈGES (connus seulement par Adam le Mauvais) : Appeler Hastur, Convoquer Byakhee, Lier Byakhee

Premier Byakhee

FOR 21 CON 10 TAI 17 INT 11 POU 12 DEX 15
Mouvement 5/9 Points de vie 14 2 points d'armure
COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 50 %
ARMES : Griffes : 50 %, 1D6 + 1D6 de dommages
Morsure : 40 %, 1D6 + 1D6 de dommages plus saignée
SAN : Un jet raté sous la SAN en coûte 1D6 points. Un point est perdu en tous cas.
NOTE : A chaque round, le byakhee peut soit griffer deux fois, soit mordre une fois. S'il mord et qu'il fait mouche, le byakhee reste accroché et draine 1D6 points de FOR à chaque round suivant.

Deuxième Byakhee

FOR 19 CON 12 TAI 18 INT 10 POU 11 DEX 14
Mouvement 5/9 Points de vie 15 2 points d'armure
COMPÉTENCES : Idem premier Byakhee
ARMES : Idem premier Byakhee
SAN : Idem premier Byakhee
NOTE : Idem premier Byakhee

La montagne du diable noir

Un des Investigateurs hérite d'une petite propriété dans le nord-est du Maine et d'une lettre inachevée de son frère.

LES VICTIMES DU TERTRE

Le crépuscule effleurait les branches dénudées de la fin de l'automne, comme un bouffon macabre dans une cour de squelettiques sorcières qui lèvent les bras au ciel pour lui demander de les sauver de l'inévitable damnation blanche de l'hiver.

Au-dessus, le tertre attend, comme il a toujours attendu, retenant le temps dans une silencieuse jubilation. Un nouveau mortel est venu pour vérifier un dicton sans âge : *« Il n'y a pas de mort qui puisse éternellement gésir et, dans d'étranges Infinis, même la mort peu mourir... ».*

■ ■ ■ ■ ■

Des feuilles mortes furent écrasées avec circonspection. Des mocassins imprégnèrent légèrement la terre lorsque Ours-Qui-Rit remonta la piste effacée.

Le chaman Algonquin était venu de loin pour arriver à cet endroit à ce moment. Fatigué comme il l'était, il commençait à s'inquiéter lorsqu'il vit clairement sa destination pour la première fois : le tertre rocheux couvert d'arbres que les hommes de sa race nomment « Le Lieux Qui Hurle Dans Le Cœur », « Le Tertre Hurleur », « Le Dévoreur d'Ames » ou lui donnent encore bien d'autres noms semblables.

Reprenant ses esprits, sa fatigue disparue comme sa robe en peau d'ours étalée à ses pieds, il saisit son sac de sorcier et marcha d'un pas ferme vers la sombre et attirante ouverture béante dans le monticule herbeux.

Ours-Qui-Rit, le plus puissant chaman de son peuple depuis plus de sept générations, était venu là pour une raison importante et bonne. Il était là pour calmer la voix qui hurlait depuis bien avant que les hommes n'apparaissent. Il était là pour mettre fin au plus grand mal de tout le pays.

Il entra dans le passage rocheux pour accomplir son devoir et être celui que son grand-père lui avait prédit qu'il serait : « Le Gardien de la Bouche du Diable ». Un titre de valeur et un exploit à la hauteur du plus grand des chamans Algonquins. Du moins c'est ce qu'il croyait.

■ ■ ■ ■ ■

Il ne croyait pas aux contes de fées. Il ne croyait qu'aux choses qu'il pouvait tenir dans ses mains. Il n'allait tout de même pas se laisser

effrayer par un de ces foies-jaunes d'indiens ! Et surtout pas sur ses nouvelles terres. Aussi se tenait-il maintenant à mi-chemin du Mont du Diable, à l'entrée de la petite vallée qui mène au vieux tertre.

Enfer et damnation ! Bon sang, que pouvait donc bien être cette butte ? Lissant la blanche barbe qui couvrait son visage d'octogénaire, le vieil homme marcha vers l'ouverture à demi obstruée qui l'attirait irrésistiblement sans qu'il sache pourquoi. « Hah ! Ça doit être un de ces vieux tumulus indiens, voilà ce que c'est. Je savais bien qu'il devait y avoir une sacrée bonne raison pour que ce satané indien tente de m'en éloigner ! Des fantômes et des spectres ? Je parie qu'il y a bien quelques babioles de valeur en cuivre ou en ambre qui y sont enterrées ! »

Avec un sourire d'avare, Martin Waterman entra plein d'entrain dans l'entrée envahie par les ronces. Jetant un coup dœil inquiet il entra dans le néant.

Le tertre attendit encore pendant d'autres années de brumes dans la solitude et dans l'anticipation de ce qu'il savait inévitable.

■ ■ ■ ■ ■

Il avait hérité des maigres biens de son oncle, Wesley Waterman, comprenant un compte en banque de 1 260 $ et un vieil acte de propriété. L'acte correspondait à 640 acres dans le nord-est du Maine, comprenant, comme il est spécifié, les droits sur les minéraux et autres. Daté de 1789, il a été confirmé en 1814 et en 1866. Maintenant cela lui appartenait, et cela se passait en 1919.

LE SCÉNARIO

Information pour les Investigateurs

Le frère de quelqu'un est mort. Ce peut être soit le frère d'un personnage non joueur, soit le frère d'un des Investigateurs. Cet Investigateur devra être soigneusement choisi par le Gardien, et devra être un personnage important et vraiment dans le besoin. Il n'aura pas beaucoup vu son frère ces dernières années : sûrement parce que l'Investigateur a passé beaucoup de temps à enquêter sur les secrètes nuances de l'occultisme. Il saura tout de même que son frère venait juste d'hériter d'un oncle éloigné. Cela devrait probablement revenir maintenant à l'Investigateur.

Il recevra une lettre d'avocats, une lettre inachevée de son frère, une carte du nord-est du Maine, et c'est tout. Tout Investigateur digne de ce nom devrait être pressé de se renseigner sur la mort de son frère. Il serait peut être bien de faire apparaître le frère de l'Investigateur avant sa tragique mort, comme préface à ce scénario. Le Gardien pourra trouver utile de faire jouer quelques courts scénarios avant celui-ci, dans lequels le frère de l'Investigateur choisi fait une apparition de figurant. De cette façon, sa mort sera plus surprenante.

Cobb, Lichter et Burns
Fondés de pouvoir
Bâtiment Cobb
Jonesport, Maine

Le 12 février 192–

Cher Monsieur,

J'ai le regret de vous informer du décès de votre frère. M. Albert Goddart était un poète et un esprit généreux, et nous sommes très affectés de sa disparition. J'espère que vous accepterez mes personnelles et sincères condoléances. Je sais combien ces nouvelles peuvent être cruelles.

Son corps a été provisoirement enterré, dans l'attente de vos instructions, pour les dispositions finales. Les petits frais engagés (47.29 $) peuvent attendre jusqu'aux dispositions finales de la succession, si vous le désirez.

Vous êtes désormais l'unique Goddart restant nommé dans les dernières volontés de Wesley Waterman. Veuillez s'il vous plaît prendre connaissance des documents ci-joints et répondre à chacune des questions le plus tôt qu'il vous sera possible.

Nous serions heureux de continuer à être les fondés de pouvoir de la propriété précitée, comme nous l'avons fait pour votre frère et votre oncle.

Toutes les formalités concernant la vente de cette terre peuvent être accomplies par notre maison sans votre présence, à moins que vous ne désiriez qu'il en aille autrement. Notre petit coin du Maine doit vous sembler bien lointain.

J'attends votre réponse et j'espère que l'association avec notre maison vous aidera à supporter le fardeau du chagrin. S'il y a quoi que ce soit d'autre dont vous ayez besoin, n'hésitez pas à me le faire savoir. Nous serions tous très heureux de pouvoir vous assister, de quelque manière que ce soit.

Cordialement vôtre.

Horace L. Cobb

Horace L. Cobb

Documents ci-joints :

Acte de décès.

Acte des effets personnels, morgue de Jonesport.

Relevé des comptes de Cobb, Lichter et Burns.

Acte de propriété de la Montagne Noire.

LA LETTRE INACHEVÉE

Albert Goddart
Ferme Growfoot
Poste restante :
Indian River, Maine

28 décembre

Très cher,

Noël est passé et la nouvelle année approche. Meilleurs vœux à Mary Arthur, la petite Pamela, et à tous mes amis du village. Ils me manquent tous beaucoup mais pas autant que vous me manquez toi et Greta. Pensez à moi dans vos prières.

Je dois te raconter les choses bizarres qui se sont déroulées depuis que j'ai remis à neuf la cabane qui se trouve sur les terres de l'oncle Waterman.

La région est plutôt jolie, avec ses ormes, ses bouleaux, ses chênes et sa profusion d'autres arbres. J'ai découvert des mûriers sauvages, du houx, et même des citrouilles sauvages lors de mes promenades quotidiennes dans les montagnes qui sont sur les terres. J'aime vraiment cet endroit, il est si paisible et serein.

Mais sais-tu que lorsque ces provinciaux du magasin Drucker à Indian River ont découvert que j'étais le nouveau propriétaire des terres et que j'avais projeté d'y vivre, ils se levèrent tous et quittèrent le magasin ! Même le gérant, Alvin Hodges, sembla troublé. En fait, il dit que je ne devrais pas y rester, que c'était un endroit maléfique et ténébreux. Je n'ai jamais été aussi abasourdi dans toute ma vie. Comme j'insistais pour qu'il s'explique, il ne m'a plus rien dit excepté qu'il allait fermer son magasin (à trois heures de l'après-midi !) et que je ne pourrais pas acheter de nourriture et d'autres fournitures chez lui.

J'étais si en colère que je partis directement au bureau du Shériff Beauchamps et demandais à savoir ce qui pouvait bien se passer, nom de Dieu ! Il me mit hors de moi. Il était on ne peut plus d'accord avec les autres et il en vint à me dire que « personne ici » dans les environs, ne va à proximité de cette montagne, et plus particulièrement sur le versant Est à l'endroit où se trouve la cabane. Lorsque je lui dis que je n'avais pas pu acheter de provisions au magasin, il me répondit que nous étions dans un pays libre : « Y'aura personne pour vous vendre quoi que ce soit, s'il n'en a pas envie. Aucune loi ne l'y oblige » furent ses mots exacts.

J'étais si atéré, que je ne pouvais plus parler. Depuis, je me rends à Addison, six ou sept miles plus loin, pour faire mes courses.

29 décembre.

La nuit dernière, j'ai arrêté d'écrire pour rentrer plus de bois de chauffage ; il fait très froid depuis que la neige a cessé de tomber il y a deux jours. Je transportais un plein chargement lorsque j'entendis les mêmes sons que j'avais entendu à plusieurs reprises lors des quatre ou cinq soirs précédents. Comme j'aimerais maintenant ne l'avoir entendu qu'une fois de plus.

D'une certaine distance, provenait un chant bizarre ou une chanson dans un langage que je n'ai pu reconnaître. Cela ressemblait à de l'Indien, excepté que ce que j'écoutais, sonnait comme un violon. Et je n'ai jamais vu un indien jouer du violon. Quoiqu'il en soit, ma curiosité l'emporta et je partis voir ce qui se passait. Je ne voulais certainement pas qu'une bande de gitans, ou qui que ce soit d'autre, campe sur mes terres.

Je saisis ma Holland et Holland à double canon (tu sais, la petite merveille que j'avais ramené d'Angleterre avant de m'être retiré ici), pris une douzaine de balles, passais des chaussures fourrées, puis je partis.

Bien que le chant ait cessé, je l'avais suffisamment entendu pour me faire une idée de l'endroit d'où il provenait. Je commençais à grimper, prêt à toute rencontre, un ours ou un vagabond. Mais pas à ce que j'ai vu.

Ce que j'ai vu, mon cher frère, je dois te le dire m'a laissé le cœur glacé et l'esprit transi de peur. De peur !

J'avais gravi plus de la moitié de la montagne, tout droit dans la direction du nord-ouest à partir de la cabane. Là, en un endroit que je n'avais jamais remarqué, je vis et entendis des choses qui ébranlèrent mon âme.

Crois-tu au Diable ? Maintenant tu le dois ! Je l'ai contemplé dans sa noire splendeur et j'en ai une peur terrible.

Maintenant encore je peux entendre cet étrange sifflement, dont le chant froid et impie semble figer la moelle de mes os.

Mais laisse-moi te dire exactement ce que j'ai vu cette nuit. Je dois en parler à quelqu'un. Je dois dire —

Le « frère » sera désormais appelé Albert Goddart.

Le corps d'Albert Goddart a été découvert le matin du 2 janvier. Il était mort depuis au moins deux jours. Aucun détail sur sa mort n'a été fourni par l'acte de décès, excepté qu'il est mort de causes non naturelles. Il a été manifestement écharpé par un ours.

INDIAN RIVER

Cette petite ville n'a qu'une rue commerçante ; il y a une épicerie-droguerie, une pension, un barbier, un établissement de bains, un restaurant, un bâtiment communal avec une minuscule bibliothèque de prêt, trois églises, un chantier pour bateaux de plaisance, une école et d'autres établissements indispensables.

Les Investigateurs arriveront à Indian River après un long et fatigant voyage. De tous les personnages qui pourraient les aider, seuls d'eux d'entre eux voudront leur parler, quelques soient les efforts de corruption, d'intimidation ou de baratin. L'un d'entre eux est l'Avocat Horace Cobb qui accompagnera le groupe de Jonesport pour « montrer où tout se trouve ». Durant le trajet, il dira au groupe des choses qui pourront être d'une certaine utilité.

Horace L. Cobb

Cet avocat est un homme d'une cinquantaine d'années, chauve, qui porte des lunettes et s'habille strictement avec un complet veston gris à rayures. C'est une personne qui a les pieds sur terre et qui ne croit pas aux ragots concernant la montagne. Il pense que la mort d'Albert Goddart est regrettable, mais que les accidents arrivent et que cette enquête est inutile et complètement stupide. En dehors de ses compétences en tant qu'homme de loi, il n'aidera pas les Investigateurs et, en fait, tentera même de les dissuader (son client en particulier) de s'engager dans cette folie inutile.

Donnée : La terre autour de la Montagne du Diable Noir a eu mauvaise réputation pendant des siècles. Même les tribus indiennes qui habitaient autrefois la région refusaient de marcher sur ses pentes.

Donnée : Cette mauvaise réputation est prédominante sur le versant est. Au moins, une douzaine de chasseurs et de voyageurs ont soit disparu soit été écharpés par des animaux dans ce coin.

Données : Des rumeurs sur des sons de flûte et des gémissements persistent et sont peut-être en rapport avec les morts et les disparitions.

Donnée : Aucune enquête officielle n'a jamais été effectuée sur ce qui s'est passé, si jamais il s'est passé quelque chose sur cette montagne.

A partir du contenu et du style des remarques de l'homme de loi, le groupe pourra dire qu'il ne pense pas que quoi que ce soit aille de travers sur cette montagne, car il attribue les morts à l'exposition au froid, aux ours, etc. Tous les commentaires et données qu'il fournit sont précédés et suivis de longues explications et rationalisations des événements, tendant à prouver qu'ils sont parfaitement ordinaires.

Black Tom

La seconde personne qui désire les aider est un guide indien nommé Black Tom. Ce métis Québecquois est un personnage sournois qui prétend connaître très bien la région et plus particulièrement la montagne qui lui est familière. Ses commentaires concernant le lieu sont précis, car il fera une demande pour être engagé.

D'un âge indéfinissable (il pourrait tout aussi bien avoir trente ans que cinquante ans) le guide au teint basané a les cheveux noirs comme le charbon et des yeux assortis. Ses yeux ne semblent jamais être d'accord avec le sourire qui est si souvent sur son visage. « Reptiliens » pourrait être une manière de décrire ses yeux. Il fait presque six pieds (1.8 m) de haut, et il est manifestement en bonne condition physique. Une longue balafre (souvenir d'un combat au couteau à Toronto pendant sa période « Whisky », prétend-il) parcourt sa joue, de la tempe jusqu'au menton, du côté gauche de son visage.

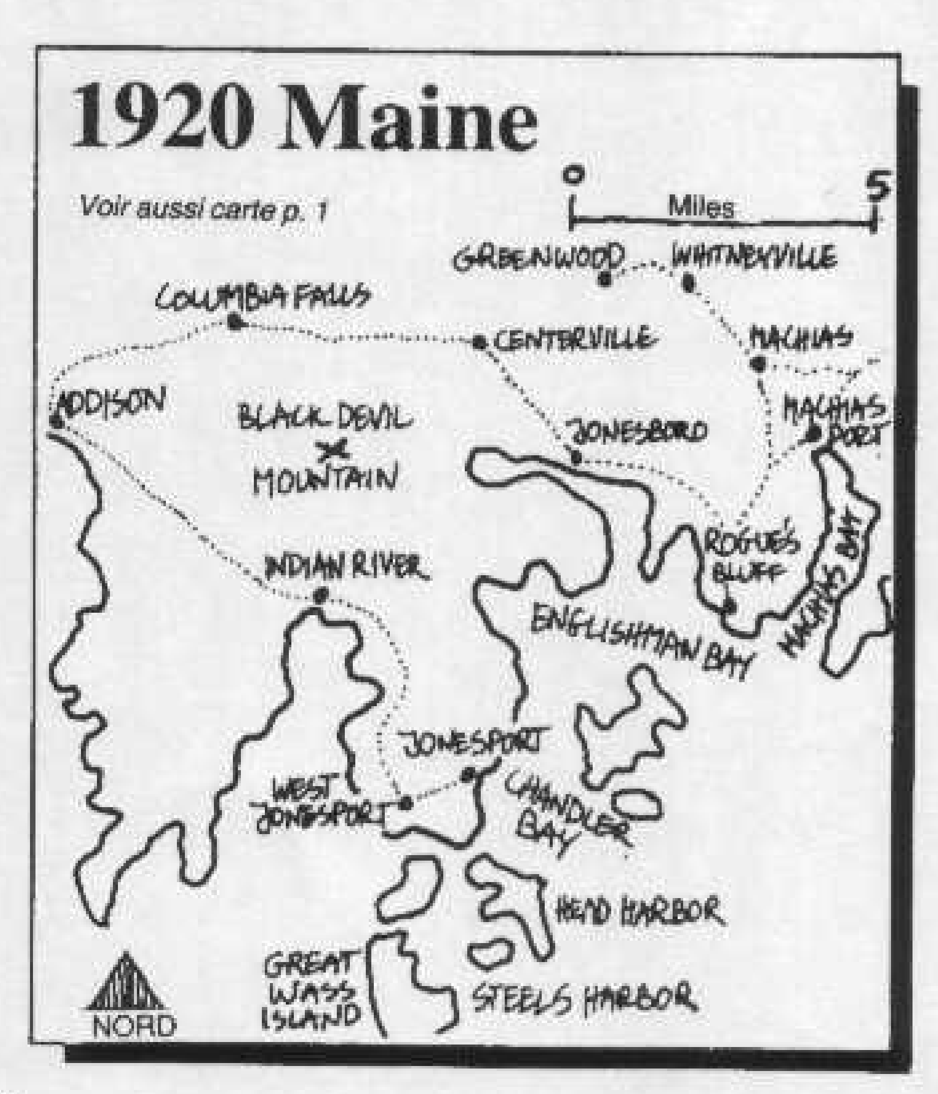
Il a toujours un énorme couteau de chasse dans un fourreau décoré de perles sur le côté droit, et le manche en ivoire jauni d'un couteau terriblement affûté qui ressort du haut de ses bottes de bûcheron. Dans les bois, il porte aussi une carabine Winchester 30-30 à répétition.

Il est bavard et amical mais d'une manière réfléchie, et est plutôt évasif dans ses réponses concernant ce qui se passe. Il donne toujours la nette impression qu'il cache quelque chose derrière son perpétuel sourire à demi-moqueur (certains appellent cela un sourire sarcastique).

Donnée : La montagne est connue pour ses glissements de boue au printemps, ses avalanches enveloppées de brume en hiver et pour ses ours affamés tout au long de l'année. « Je pense que ce n'est un endroit sûr à aucune époque de l'année, m'sieurs mais Black Tom, il pourra vous y amener ! il n'a pas peur de ce bout de rocher ».

Donnée : Il a entendu d'étranges sons et musiques, provenant certainement des versants est de la montagne. « C'est un son que j'ai jamais entendu avant. C'est un cri de fou comme quelqu'un qui pousse un hurlement en tombant, mais personne ne tombe. Black Tom sait ! Quelqu'un, un ermite peut être, qui vit dedans, je l'ai entendu ricaner plusieurs fois. Il est maboul celui-là, je pense ».

Donnée : Finalement, il parlera d'un groupe de chasseurs dont il a été le guide il y a 11 ans. Ils eurent un accident sur les pentes de la Montagne du Diable Noir. Le fin mot de l'histoire est que, des sept personnes qui partirent sur la montagne, deux furent griffées à mort par « un ours peut-être, ou peut-être un chat sauvage. En tout cas, je sais seulement qu'ils étaient bien griffés ! ». Deux disparurent complètement et on n'a plus jamais reparler d'eux à ce jour. Une cinquième personne, un certain Monsieur Andrews, est devenu fou. « M'sieur Andrews, ses cheveux sont devenus blancs comme la neige, Bon Dieu ! l'est enfermé maintenant dans une maison de fous à Lewiston, j'crois. » Une brusque tempête de neige sépara le groupe



et il passa deux jours à rechercher les survivants. Il fournira des détails peu abondants. Si un membre du groupe réussit un jet sous la Psychologie, il sentira que Black Tom en sait plus qu'il n'en dit, mais si on lui en fait part, il sera troublé et dira : « Je cache rien qui m'est arrivé, Bon Dieu ! ».

Black Tom sera d'accord pour guider le groupe aux environs de la Montagne du Diable Noir pour 50 $ fixes et 5 $ pour chaque jour où il guide le groupe. Son prix peut être baissé à 30 $ et 4 $ par jour et seulement en marchandant âprement, ce qui aura pour résultat de le rendre bourru et manifestement mécontent.

Black Tom

FOR:13CON:16TAI:10INT:12POU:14
DEX:15APP:9EDU:7SAN:45Points de vie : 13

COMPÉTENCES : Premiers Soins : 75 % ; Dessiner une Carte : 80 % ; Écouter : 80 % ; Trouver Objet Caché : 90 % ; Suivre une Piste : 95 % ; Mécanique : 50 % ; Camouflage : 60 % ; Se Cacher : 80 % ; Déplacement Silencieux : 85 % ; Marchandage : 50 % ; Baratin : 50 % ; Grimper : 85 % ; Sauter : 80 % ; Nager : 70 % ; Lancer : 90 % ; Mythe de Cthulhu : 05 %.

ARMES : Carabine 30-30 : 60 % ; 3D4 de dommages.

COUTEAU DE CHASSE : 90 %, 1D4 + 2 + 1D6 de dommages.

Sheriff Beauchamps

Le sheriff est un homme corpulent, qui a toujours une barbe de 3 jours et qui est un raleur agressif. Il a environ une cinquantaine d'années, des yeux perçants et des cheveux poivre et sel. Il se déplace d'une manière étonnamment rapide lorsqu'il le faut. Il a toujours un vieux colt 45 Peacemaker sur le côté gauche. Dans les bois, il a aussi une carabine à répétition, une Winchester 32.20.

C'est un homme bourru, qui parle vite et qui fera tout son possible pour que les Investigateurs partent de la ville et s'écartent de la Montagne. Il n'apprécie pas l'idée qu'ils soient là, remettant implicitement en cause sa capacité à résoudre le meurtre, et le leur fera comprendre en termes on ne peut plus clairs. Au début, il refusera de donner toute information publique en rapport avec la Montagne, que ce soit au sujet d'événements passés ou au sujet de la situation actuelle. Cependant, si les Investigateurs réussissent un jet sous l'Eloquence ou la Discussion, et n'essayent pas de l'intimider (une tentative de jet sous le Droit peut être considérée comme un essai d'intimidation), il leur laissera voir le rapport du coroner sur Albert Goddart.

Si le groupe tente de l'intimider ou de le baratiner (jet sous le Baratin), il les mettra à la porte de son bureau et les avertira sévèrement « je surveillerais le moindre geste que vous ferez. Au moindre faux pas, ce sera la prison pour vous tous ! ». Cependant, si les Investigateurs se comportent poliment, et se retiennent de le rabaisser, lui ou son bureau, alors il les prendra en sympathie, leur offrira du café et quelques informations sur la mort de Goddart.

Donnée : Il n'y avait pas de traces, d'animaux ou autres, à proximité du cadavre, bien qu'il n'ait pas neigé depuis une semaine. La congère où il était étendu était un tas de neige compact, d'environ 1 mètres de hauteur.

Donnée : Le fusil de chasse de Goddart avait littéralement éclaté en mille morceaux. Il y avait six cartouches vides à proximité, aussi le sheriff suppose qu'il a tiré au moins six fois.

Donnée : Le corps était carrément démembré et éparpillé sur une zone de 15 mètres. Note sur le rapport du coroner : ni le cerveau, ni le cœur n'ont été retrouvés.

Donnée : L'arbre sous lequel ont été retrouvés le fusil de chasse et ses jambes était fendu de haut en bas, un phénomène que Beauchamps n'avait jamais observé auparavant. C'était comme si l'arbre avait été frappé par un éclair, mais le bois n'était ni brûlé, ni noirci.



Mort de Goddart

Si on le questionne ensuite (après qu'il soit devenu un peu plus amical) sur la remarque du commerçant : « y'a pas de trésor là, depuis des années ». Le sheriff jettera un coup d'œil désagréable au questionneur et dira : « j'ai entendu parler de toutes ces belles histoires, et j'ai même vu quelques babioles en ambre et en argent que le vieux Black Tom prétend avoir trouvé là-bas, mais je dois vous dire, les gars, que je ne crois pas un mot de l'histoire de Tom, et je pense que ce métis sournois a entretenu toute cette histoire juste pour attirer des citadins cupides à l'engager. Je crois qu'il ne faut pas chercher plus loin. »

Si on lui demande des précisions il dira : « Ce vieux Tom est un peu trop du mauvais côté de la loi à mon goût, et il n'a qu'à se tenir à carreau ». Le sheriff n'aime ni ne fait confiance à Black Tom, et ceci manifestement, simplement par intuition.

Sheriff Beauchamps

FOR:12 CON:14 TAI:17 INT:13 POU:13
DEX:16 APP:11 EDU:11 SAN:58 Points de vie : 16

COMPÉTENCES : Premiers Soins : 50 % ; Histoire : 25 % ; Droit : 35 % ; Écouter : 60 % ; Psychologie : 70 % ; Trouver Objet Caché : 50 % ; Suivre une Piste : 80 % ; Se Cacher : 35 % ; Déplacement Silencieux : 80 % ; Éloquence : 70 % ; Chevaucher : 80 %.

ARMES : Révolver 45 : 80 %, 1D10 + 2 de dommages.

Einar Larsen

Il s'agit d'un des vieux bonhommes qui se trouvent toujours à l'épicerie-droguerie et qui a au moins 90 ans. Ce colon des forêts déchainé ne répondra à aucune question spécifique, mais dira ce qui suit, si on lui parle poliment et respectueusement : « Y'a pas eu d'assassin ici depuis trente ans. C'est pas un bâtard ni rien de naturel en tous cas qui aurait pu mettre en pièces cet imbécile de Goddart ». Il n'en dira pas plus et ne tiendra pas compte d'autres tentatives ou essais de corruption, bien qu'il accepte les pots de vin et se paye un verre avec.

Mac Mac Dougal

Il s'agit d'un autre vieux bonhomme, d'environ 75 ans, qui a de l'embonpoint, qui est chauve et qui a une pipe (rarement allumée) perpétuellement sérrée entre les dents. Il est plus loquace que Larsen, il parlera du temps, des jeunes, qui de nos jours manquent de respect envers les anciens, de la Guerre Civile, etc. Visiblement, il répugne à parler de la Montagne et des événements qui s'y sont déroulés. Si on

le mène en douceur vers le sujet et peut être avec une pinte (0,568 litres) de whisky illégal provenant de derrière le comptoir de l'épicerie, il dira éventuellement ceci : « Sacré et fameux whisky qu'on peut siroter dans le coin. Y'a quelqus'années, j'étais un peu fou, et je partis chasser l'lapin sur cet'montagne. Mais aux environs du coucher du soleil, je commençais à entendre un bruit mystérieux, que je pensais que c'était une dame qui pleurait et sanglotait. Mais comme ça devenait de plus en plus fort, je me dis qu'c'était pas du tout ça. C'était de la musique ! Comme peut être un sifflet ou comme si quelqu'un jouait de la flûte. Je me dis à moi-même qu'c'était un son qu'un chrétien y doit pas voir par qui il est fait, aussi j'ai descendu la montagne tout en me cachant, et je suis jamais retourné là-bas depuis 40 ans ». Rien d'autre d'important ne peut être appris par Mac, et toute tentative de corruption ou d'intimidation ne fera que le mettre en colère et il arrêtera tout net la conversation.

Cooter Falwell

Cooter est l'illuminé de la ville, qui ne peut être rencontré que si tout se passé bien avec les vieux bonshommes et le commerçant, un des trois dira, en réfléchissant après-coup, au moment où les Investigateurs les quitteront : « Allez voir ce bon vieux prédicateur de Cooter, il vous en parlera, il est toujours en train de prêcher au sujet des diables de la Montagne. »

Cooter est un homme échevelé, peu soigné, dans la fin de sa quarantaine, avec des cheveux couleur de sable, des favoris épais, et une perpétuelle odeur de whisky canadien. Il est petit, nerveux, et regarde constamment derrière et autour de lui. Ses mains font des gestes et ne tiennent pas en place, sans raison. Il parle avec une voix haut perchée et grinçante.

Il vit dans une hutte, à l'odeur infecte, du côté est de la ville. Il devra être abordé en premier car il ne se dirigera pas vers les Investigateurs. Il acceptera toutes les donations pour le Seigneur qui lui seront offertes et devisera sans fin au sujet des péchés de la ville et au sujet des raisons pour lesquelles le Diable en personne est venu se percher sur cette Montagne. Il deviendra rapidement évident à quiconque réussit un jet sous la Psychologie que Cooter est un peu fou, mais il deviendra aussi apparent qu'il est dans cet état à cause des horreurs maléfiques qu'il a vues. Mais que ces horreurs soient sorties du délire d'un alcoolique ou pas sera difficile à voir. Cependant au milieu de ses exhortations et des prières religieuses, il dira ce qui suit :

« J'ai vu le Diable, que Dieu me protège ! J'ai vu leurs formes impies et terrifiantes dans le ciel, la nuit ! (à ce moment, il fondra en larmes et commencera à pleurnicher. Si on insiste pour qu'il continue, il parlera en gémissant). Elles étaient grandes comme des maisons, elles avaient des écailles et des ailes filandreuses, avec des têtes de cochons et de chevaux cracheurs de feu, elles étaient toutes noires et méphitiques. Et il y avait ces sons. Ces sons avec ces visions de l'enfer. Ce son aigu et pointu qui sifflait et dansait parmi les pierres comme une chose vivante. Et ces morts, damnés, qui ont surgi de la terre pour danser et faire un sabbat avec le Diable ! ».

Après que les Investigateurs se soient entretenus avec Falwell, il les suivra partout. Au début il sera amical, mais si on lui dit de s'occuper de ses affaires, il deviendra progressivement de plus en plus hostile, décidant finalement que les Investigateurs ont l'intention de relâcher le diable : il essaiera alors de poignarder un ou plusieurs des Investigateurs, à moins qu'ils n'arrivent à le faire enfermer par le sheriff pour son propre bien.

Cooter Falwell, l'Illuminé

FOR 7 CON 6 TAI 10 INT 11 POU 10 DEX 9
APP 4 EDU 8 SAN 15 Points de vie : 8

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu 7 % ; Éloquence 60 %.

ARME : Couteau de poche 45 %, 1D3 de dommages.

Margot Desplaines

C'est le dernier personnage qui puisse aider les Investigateurs, mais elle n'apparaîtra que si l'Investigateur qui a le plus faible POU réussit un jet sous la chance. Si elle fait son entrée en scène, les Investigateurs rencontreront une petite fille engageante, très sérieuse, aux cheveux roux et qui a 9 ans. Toutes les quelques minutes de conversation il y a 25 % de chances que la mère de Margot arrive en trombe et emporte la petite fille, disant d'un ton mordant aux étrangers qu'ils n'ont pas la permission de retenir son enfant. En tout cas, Margot aime la guimauve et les bonbons à la réglisse de l'épicerie, et se donnera de la peine pour qu'on sache le plus tôt possible qu'elle les aime.

« Quelquefois je vais jouer sur la Montagne, maman n'aime pas que j'y aille mais j'y vais. C'est si calme, et paisible comme une église. » Elle décrira des bizarres branches dénudées, même en été, et fera la description troublante d'une zone avec peu ou pas de vie sauvage, quelques plantes et d'étranges rochers tortueux.

Dès qu'on lui aura donné quelques bonbons et qu'elle se sera prise de sympathie pour les Investigateurs, elle mentionnera accidentellement un ami dans la montagne qui lui parle dans un langage drôle et joue du pipeau pour elle. Si on la questionne en douceur, elle décrira ce qui semble être un charmant Indien en culotte de peau de daim, avec un pagne, et qui porte un sac avec des perles brillantes et des plumes autour du cou. « Il doit être très vieux, il a la peau ridée comme un pruneau. Mais il est gentil, il m'a même offert un cadeau. Si on lui demande de montrer son présent, Margot se penchera en avant et chuchotera comme si elle conspirait : « Ne le répétez pas à maman, elle se mettrait en colère ! » Margot présentera une petite amulette d'ambre avec une lanière; elle ressemble à une grande chauve-souris avec une tête aux formes bizarres, comme si elle avait des tentacules, et elle porte des runes gravées. Elle ne se séparera de son amulette pour aucune raison. Si les Investigateurs la lui prennent, elle se mettra à hurler et ameutera toute la ville. Si les runes sont recopiées dans le but d'une traduction ultérieure (en fait, l'écriture est du vieil alphabet Gallois), on lira simplement « l'élu ». Si sa mère, excessivement protectrice n'est pas encore venue pour l'emmener, elle dira aux Investigateurs où vit son ami : « C'est une sorte de petite colline, vous savez. C'est la seule montagne dans une petite vallée. N'importe comment, elle a quelques arbres, les seuls qui n'ont pas de feuilles, même en été, avec de gros rochers dessus. Il y a aussi un trou, caché par les racines et les ronces, que mon ami m'a montré. Mais je ne suis jamais entrée à l'intérieur. » (Puis d'un air de défi) : « Mais je pourrais ! Je pourrais si je voulais ! »

A ce moment, la maman belliqueuse apparaîtra et coupera court à toute conversation. Elle refusera de laisser les Investigateurs s'entretenir avec l'enfant, même à un autre moment, menaçant d'en parler au sheriff s'ils n'arrêtent pas d'ennuyer sa fille.

LA MONTAGNE DU DIABLE NOIR

Cette grande butte devient un tertre à son extrémité nord. Le versant ouest est abrupt ; le versant est en pente douce, et est d'une douzaine ou plus de vallons et petites vallées. La cabane de Goddard se trouve à environ 1 mile et demi (2,5 km environ) d'Indian River. Le tertre deF3F3W8s hurlements se trouve au nord de la cabane à environ trois quarts de mile (≈ 1,2 km). Le terrain dans cette direction est entrecoupé par plusieurs petits défilés ; des fourrés denses empêchent fréquemment tout déplacement à moins qu'un sentier soit trouvé. La montagne, d'environ 700 pieds (≈ 210 m) de haut, ne sera appelée une montagne que dans le Maine.

Le tertre des hurlements est facilement reconnaissable : la neige y a complètement fondu (alors qu'il y en a encore partout), et on y voit que des arbres décharnés, des buissons et des plantes grimpantes qui y poussent, et qui n'arrivent pas à cacher les pierres noires qui s'y dressent.

LA SURFACE DU TERTRE DES HURLEMENTS

Les Gardiens pourront modifier certaines zones pour satisfaire leurs goûts personnels. La carte de la zone se trouve page 34.

A-1 : Il s'agit du Cercle du Destin. Avec les sortilèges adéquats, il peut être utilisé comme porte magique vers des endroits tels que la Grande Bibliothèque de Caelano. Les treize menhirs de basalte font tous 9 pieds (≃ 2,7 m) de haut. L'autel de pierre central est en fait constitué de deux pierres, l'une sur l'autre. La plus basse, qui est en obsidienne, fait 3 pieds (≃ 0,9 m) de haut, tandis que la pierre qui se trouve au-dessus est du néphrite rouge et se dresse à une hauteur de 10 pieds (≃ 3 m). Sur la partie la plus basse de l'autel, sur le côté est, il y a des signes de brûlures et de sacrifices de sang.

Les personnages-joueurs bénéficiant d'un jet réussi sous l'Idée remarqueront une baisse de température d'environ 10 °C au moment où ils entrent pour la première fois dans le cercle de pierres. Un second jet réussi sous l'Idée leur permettra de remarquer que les sons provenant de l'extérieur du cercle sont étouffés et indistincts, comme s'ils venaient de loin, tandis que chaque son à l'intérieur de cette aire semble craquer avec une clarté avivée. Les zombies, lorsqu'ils seront appelés, surgiront de la terre, dans les espaces entre les menhirs.

A-2 : Ce sont des mégalithes de pierre utilisées pour convoquer le répugnant Hastur, et dont des miasmes flottent autour d'eux. Quiconque possède un pouvoir de perception psychique détectera immédiatement l'aura mortelle.

A-3 : Ce vague sentier mène vers la cabane de Goddard.

A-4 : Ce sentier modérément bien marqué mène au sommet de la montagne.

A-5 : A demi enfouis dans la terre glaise (récemment exposée aux intempéries, comme le confirmera un jet réussi sous la Géologie ou l'Archéologie), mais visibles si davantage qu'une simple inspection superficielle est effectuée et si un jet sous Trouver Objet Caché est réussi, il y a les restes de morceaux de squelette du vieux Martin Waterman. Enveloppée étroitement autour de sa main droite osseuse (qui est encore enfouie) il y a une chaîne en argent terni avec un petit crucifix en or qui n'a pas réussi à le sauver.

A-6 : Il y a un énorme et furieux ours noir qui a son repaire ici, dans un trou sous un gros rocher. Le repaire serait une bonne cachette si l'ours en partait. L'ours est en train d'hiberner (c'est l'hiver après tout) mais comme tous les ours, son sommeil est léger et il peut être réveillé, et plus spécialement dans un état d'irritation. Si les Investigateurs fon bruits à quelques mètres de son repaire, où tâtonnent à l'intérieur, il se lèvera et surgira, ravageur et féroce comme s'il était blessé.

L'ours

FOR 22 CON 16 TAI 25 POU 10 DEX 9

Mouvement 8 Points de vie 21 Armure 2 points (peau et fourrure)

ARMES : Griffes : 40 %, 1D6 + 2D6 de dommages chacune.

Morsure : 60 %, 1D8 + 2D6 de dommages.

NOTE : Cet ours attaquera sauvagement jusqu'à ce qu'il soit abattu, ce qui semblera anormal à quiconque réussira un jet sous la Zoologie. Il peut attaquer soit avec ses deux pattes griffues, soit en mordant une seule fois à chaque round.

A-7 : Ce grand chêne a l'écorce complètement arrachée sur le côté est du tronc, cela représente un morceau de 3 pieds (0,9 m) de haut sur 2 pieds (0,6 m) de large. Gravé à l'intérieur de l'arbre, en latin classique, il y a les vers suivants :

La couronne du Diable, sombre et dénudée
attend le dernier espoir de ceux qui osent
atteindre la plus noire des vérités.

Ces vers se réfèrent à un cairn caché sous lequel repose une traduction latine du terrible *Texte de R'lych*. Sa reliure est de peau humaine, son encre est le sang d'un roi. Il est enveloppé dans la plus fine soie de l'ancienne Cathay et emballé dans un robuste tissu huilé. Ouvrez-le et lisez-le si vous l'osez ! La localisation du cairn doit être choisie par le Gardien.

A L'INTÉRIEUR DU TERTRE DES HURLEMENTS

B-1 : Il s'agit d'une crypte. Si le tombeau en pierre est ouvert, les restes squelettiques se lèveront et attaqueront. La simple vue de ce mort-vivant avec les orbitres de ses yeux rougeoyants causera immédiatement une perte d'1D6 + 2 points de SAN si le jet sous la SAN est raté. Il porte une bague en cuivre avec un saphir de 36 carats en forme d'étoile noire, qui oscille sur les articulations de sa main gauche. C'est un bijou de valeur mais dangereux à posséder : quiconque portera cette bague entendra dans ses rêves la voix d'un nécromancien mort depuis longtemps promettant de redoutables et terribles gloires. Les résultats inévitables sont tout à fait évidents.

Squelette Nécromatique :

FOR 12 TAI 15 POU 7 DEX 14

Griffe droite : 40 %, 2D3 de dommages.

Griffe gauche : 30 %, 2D3 de dommages.

NOTES : Lorsque ce squelette est touché, multipliez les dommages infligés par 4 et faites un jet sous ce produit au moins sur 1D100. Si vous réussissez, le squelette a été détruit et a éclaté. Si vous échouez, le squelette ne subit aucune blessure. Si l'arme qui touche le squelette est une arme qui peut empaler, telle qu'une balle de fusil ou une rapière, alors multipliez les dommages par 2 au lieu de 4 pour déterminer les chances que le squelette a d'éclater. Il peut attaquer deux fois en un seul round.

B-2 : Cette pièce a des murs peints en rouge couverts de grossiers mais distincts dessins de traits noirs décrivant toutes sortes de cérémonies dépravées et impies. Ces dessins semblent bouger et se tordre lorsqu'on ne les regarde pas directement. Cette pièce provoque la perte d'1D3 points de SAN pour tous ceux qui ratent leur jet.

B-3 : Cette pièce est totalement recouverte d'une couche de 2 pouces (≃ 5 cm) de glace visqueuse et sale. Une odeur infecte de poisson pourri empeste la pièce. Une trappe débouche sur un puits couvert de vase de 20 pieds (≃ 6 m) avec une échelle couverte de mousse qui descend (cela aboutit à un tunnel qui mène à B-12). Ce tunnel est semi-circulaire en section transversale, il est creusé dans une roche solide, et fait environ 5 pieds et demi (1,65 m) de haut. Quiconque traversera ce tunnel en direction de B-12 rencontrera un jeune cthonien du 2ᵉ ou 3ᵉ stade).

Jeune Chthonien (3ᵉ stade) :

FOR 24 CON 31 TAI 33 INT 12 POU 13
DEX 7 Points de vie 32 3 points d'armure

Tentacule : 30 %, 1D6 de dommages.

Écrasement : 80 %, 3D6 de dommages.

NOTE : A chaque round cette créature peut attaquer avec 1D8 de ces tentacules. Si un tentacule touche, il s'accroche à la victime et commence à drainer son sang au rythme de 1 point de FOR par round. Enlevez un au nombre de tentacules qui attaquent chaque round pour chacun des tentacules qui est accroché à une victime et qui

draine son sang. La créature ne peut effectuer un écrasement que si elle n'attaque pas avec ses tentacules, bien qu'elle puisse continuer à drainer des victimes déjà saisies. L'aire d'écrasement a un diamètre de 6 pieds (= 1,8 m). Tous ceux qui se trouvent dans l'aire sont attaqués séparément. Le monstre régénère les blessures à un taux de 3 points par round. S'il est réduit à 0 point de vie, il cesse de se soigner et meurt.

B-4 : Cette tombe est un piège qui se déclenche lorsque le couvercle d'un cercueil en bois (vide) qui se trouve dans le coin sud-est est ouvert. Ce piège cause la chute du plafond de la pièce, infligeant 4D6 points de dommages à tous ceux qui se trouvent dans l'aire de la chute de pierres.

B-5 : Voici le premier repaire des goules esclaves du shaman. Des dessins écœurants décorent les murs.

Première Goule :

FOR 15 CON 11 TAI 15 INT 8 POU 11 DEX 13

Points de vie : 13

Griffes : 30 %, 1D6 + 1D6 de dommages

Morsure : 30 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

NOTES : Les armes à feu n'infligent que la moitié des dommages aux goules. Une goule peut attaquer avec ses deux pattes griffues et mordre une fois au cours d'un round. Si la morsure touche, la goule reste accrochée, et mord automatiquement à chaque round.

B-6 : Là se trouve la deuxième.

Deuxième Goule :

FOR 14 CON 12 TAI 11 INT 6 POU 13 DEX 9

Points de vie : 12

Griffes : 20 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

Morsure : 20 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

NOTES : Voir première goule.

B-7 : Là se trouve la troisième.

Troisième Goule :

FOR 11 CON 14 TAI 9 INT 7 POU 10 DEX 9

Points de vie 12

Griffes : 25 %, 1D6 de dommages.

Morsure : 25 %, 1D6 de dommages.

NOTES : Voir première goule.

B-8 : C'est le lieu de repos de la « chose-chaman », Ours qui rit. Il y a une paillasse sordide rongée par les vers, et rien d'autre excepté que le familier du chaman est sur ses gardes. Cette créature est un hibou blanc comme neige et surnaturellement gros et boursouflé.

Le Hibou Maléfique :

FOR 5 CON 9 TAI 4 INT 7 POU 12 DEX 15

Mouvement 3/12 en vol Points de vie 7

ARMES : Serres : 45 %, 1D3 + 1 de dommages chacune.

Bec : 40 %, 1D4 + 1 de dommages.

NOTE : Ce hibou peut griffer deux fois et piquer avec son bec à chaque round. En outre, lorsqu'il attaque, il agite furieusement ses ailes sans faire de bruit. Ces coups d'ailes n'infligent pas de dommages mais gênent et aveuglent la victime au point que toutes ses attaques sont divisées par deux. Ce hibou est si anormal par sa conduite et par sa taille qu'un jet sous la SAN raté lorsqu'on le rencontre pour la première fois coûte 1D3 points de SAN. Si le hibou est tué, la « chose-chaman » perd 3 points de POU de manière permanente.

B-9 : Cette caverne rocheuse est l'accès, via « le chemin tortueux », vers le labyrinthe de cavernes des cthoniens qui criblent la montagne. Quiconque s'aventurera dans l'ouverture de la caverne rencontrera certainement un chthonien adulte. Le simple fait d'entrer dans cette caverne provoque 15 % de chances pour qu'une telle rencontre ait lieu.

Chthonien Adulte :

FOR 50 CON 43 TAI 40 INT 23 POU 18 DEX 4

Points de vie 42 5 points d'armure

Tentacules : 65 %, 2D6 de dommages chacun.

Écrasement : 80 %, 5D6 de dommages.

NOTES : A chaque round, cette créature peut attaquer avec 1D8 de ses tentacules. Après avoir touché un tentacule s'accroche et draine 1 point de FOR en sang de la victime à chaque round suivant. Enlevez un du nombre des tentacules qui attaquent pour chaque tentacule qui draine du sang. La créature ne peut effectuer un écrasement que si elle n'attaque pas avec ses tentacules, bien qu'elle puisse continuer à drainer du sang avec et effectuer encore un écrasement. L'écrasement couvre une aire de 8 pieds (= 24 cm) de diamètre et attaque chaque cible qui s'y trouve séparément. Elle régénère les dommages à un taux de 5 points par round jusqu'à ce qu'elle soit abattue.

B-10 : Dans cette zone couverte de mousses et de lichens, il y a une mare d'eau stagnante et obscure de 200 pieds (= 60 m) de profondeur. Les possibilités offertes par ce lieu valent la peine d'être exploitées par un Gardien diabolique.

B-11 : Dans cette pièce, dont les murs sont peints avec des motifs terrifiants comme dans les zones B-5, B-6, B-7, il y a aussi des artéfacts intéressants.

1) Équipement de prospecteur d'or (casseroles, pioches, etc.).

2) Restes des squelettes de deux prospecteurs démembrés par les affreux Gardiens du Tertre, il y a environ 20 ans.

3) Deux bourses contenant chacune une livre de poudre d'or et de pépites.

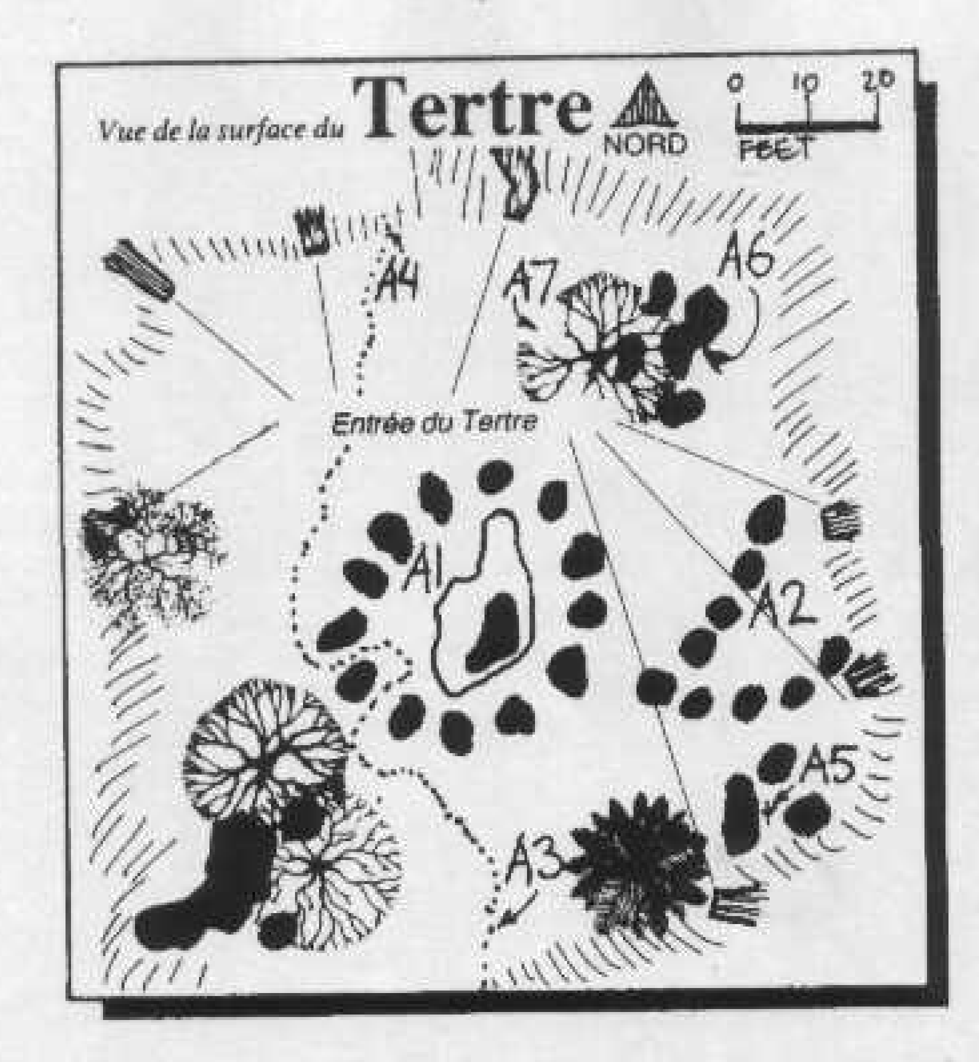
4) Une vieille carabine Sharps. 45-70 à un seul coup. Elle inflige 2D8 de dommages si on fait feu avec elle, mais si un jet de 91-00 est obtenu, elle explosera à la face du tireur, lui infligeant 2D6 points de dommages et l'assommant pour plusieurs rounds.

5) Un couteau de 9 pouces (= 23 cm), il est rouillé mais toujours affûté.

6) Deux cantines à couvercle qui contiennent 54 onces (= 1,5 kg) de poudre d'or.

B-12 : Cette petite pièce est creusée dans le roc et on ne peut l'atteindre que par le passage qui part de B-3. A l'intérieur, il y a le trésor secret du tertre. Ce trésor comprend un morceau irrégulier (de 32 cm × 10 cm avec une pointe de 3,7 cm) de cristal enchanté de la mythique Leng. Il comprend essentiellement 4 doses de drogue Plutonienne (voir à « Articles magiques » dans *l'appel de Cthulhu* pour un supplément d'information).

Finalement, on peut trouver dans cette pièce un Calumet des Songes et suffisamment de feuilles d'herbes séchées pour fumer sept fois. Lorsque l'on fume ces herbes, ce calumet permet au fumeur d'entrer dans une transe profonde et de rêver de tout objet qu'il tient ou touche, ou de toute pièce ou tout espace dans lequel il se trouve sur le moment. Cette transe dure 1D100 minutes ; lorsqu'elle se



termine, le fumeur tombe dans un sommeil profond et sans rêve qui durera 2D10 heures. Au réveil, le fumeur se souviendra de tout ce qu'il a rêvé. Il lui semblera qu'il a en fait assisté à la création de l'objet ou du lieu et qu'il a assisté à toute son histoire jusqu'au jour présent. Les non-initiés ne peuvent pas savoir que, pendant que le rêveur rêve, des créatures possédant un pouvoir occulte peuvent aussi observer le rêveur : ce qui n'est pas toujours ni très bon, ni très sûr. A chaque fois que quelqu'un fume avec ce calumet, l'utilisateur doit réussir un jet sous la Chance afin d'éviter d'être observé et attaqué (ou harcelé) de quelque façon que ce soit par des créatures puissantes et mystérieuses.

B-13 : Cette pièce est la seule zone sûre du tertre, elle possède des murs en pierre polie et le puissant Signe des Anciens incrusté en turquoise et en argent. L'intérieur de la porte est aussi garni d'un seul grand Signe incrusté en or. Il n'est pas besoin de dire que la

Dans le Tertre

6 mètres

NORD

Crête du Tertre

B-1 B-12 B-6 B-4 Passage secret B-3 B-2 B-5 B-13 B-7 B-9 B-11 B-10 B-8

Le « Chemin tortueux »

« chose-chaman » et ses subordonnés ne sont pas allés dans cette pièce depuis que les symboles y ont été placés.

Tout ce qui reste ici, sont les restes desséchés et momifiés du chasseur de sorcières Josiah Witherspoon, depuis longtemps oublié. Il s'est apparemment arrangé pour maintenir les créatures du diable hors de la pièce, sauvant ainsi son âme ; mais comme il ne pouvait quitter la pièce, il était perdu à jamais. Sur ou autour de lui, il y a plusieurs artefacts.

1) Un pistolet à poudre tout neuf de calibre 58, non chargé, avec de la poudre et des balles pour onze coups dans sa ceinture. La vieille poudre n'est plus en état d'exploser.

2) Les restes de diverses bagues, boutons, gobelets et autres qui ont manifestement été utilisés pour graver les Signes.

3) Des vêtements complètement pourris, des bottes, un fourreau, etc., et une rapière avec une garde en forme de coupole, en très bon état, de fabrication française : un objet rare de collection.

4) Si le Gardien le désire, on peut aussi trouver son journal ou les dernières notes qu'il a pu griffonner, alors que sa dernière chandelle s'éteignait.

LES GARDIENS DU TERTRE

Ours Qui Rit

Le chaman Algonquien dont il est question au début du scénario est maintenant totalement contrôlé par les forces venues des étoiles du sinistre tertre, et est, en fait, devenu le Gardien de la Porte. Il est avant tout un mort-vivant, mais c'est un revenant doté d'un certain libre-arbitre. Ses pouvoirs magiques ont été grandement améliorés et accrus par les Grands Anciens ; c'est pourquoi il peut maintenant lancer d'autres sortilèges.

Ours qui rit

FOR 24 CON 21 TAI 12 INT 18 POU 32 DEX 5

Mouvement 6 Points de vie 17 2 points d'armure

COMPÉTENCES : Se Cacher 95 % ; Déplacement Silencieux 95 % ; Trouver Objet Caché 95 % : Écouter 95 % ; Poser un Piège 100 %.

ARMES : Griffe : 70 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

SORTILÈGES : Convoquer et lier le Rodeur des Étoiles, Convoquer et lier Byakhee, Contacter Chthoniens, Appeler Hastur, Contacter Goules, Ratatinement, Signe de Voor, Chant de l'âme, et Flûtes de la Folie.

NOTES : Voir la « chose-chaman » coûte 1D8 points de SAN à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi. Cette horreur momifiée est immunisée contre les armes à feu, même aux balles en argent.

Les sortilèges « Chant de l'âme » et « Flûtes de la Folie » sont des variantes améliorées de sa vieille magie de chaman Algonquin. Tous deux nécessitent que l'on joue du pipeau en os enchanté.

Le « Chant de l'âme » oblige celui qui est visé à ne voir et à entendre que ce que le joueur de flûte désire, et à le mettre dans un tel état de transe qu'il puisse le mener là où il le veut et même à sa perte. Ce sortilège ne prend effet que si le POU du jeteur de sort surmonte le POU de la victime choisie sur la Table de résistance. Ce sortilège n'affecte qu'une seule personne, les autres personnes présentes ne peuvent entendre la musique à moins que les joueurs ne réussissent pour leurs Investigateurs un jet sous le POU × 3 ou moins sur 1D100 : alors les Investigateurs entendront un faible son de flûte venant de partout. Ce sortilège coûte 8 points de Magie à celui qui le lance.

Le second sortilège, « les Flûtes de la Folie » est une forme d'attaque beaucoup moins subtile, si l'auditeur rate son jet sous la SAN, il devient immédiatement fou. Cette folie a pour conséquence que la victime joue des pieds et des mains avec frénésie, tombe au sol,

écumant et se mordant elle-même, et poussant des cris de terreur dès qu'on la touche. Elle se calmera au bout d'1D10 jours. Aussi, toute personne victime du sortilège, c'est-à-dire qui a raté son jet sous la SAN perd automatiquement 5 points de SAN. Si la victime réussit un jet sous la SAN elle ne perd qu'1D3 points de SAN. Un nouveau jet sous la SAN doit être réussi par ceux qui l'ont réussi au début tous les cinq rounds où les Flûtes peuvent être entendues. Quiconque pouvant entendre ce sortilège peut être affecté. Les personnages qui ont une SAN de 0, ne sont pas affectés par ce sortilège. Ce sortilège coûte au joueur de flûte 5 Points de Magie tous les cinq rounds.

La « chose-chaman » Ours qui rit porte aussi trois objets magiques aux pouvoirs mystiques. Ce sont :

1) Une dague en fer provenant d'une météorite, avec une poignée en os humain qui fait quelque 13 pouces (≃ 33 cm) de long. Cette dague empale toujours, elle traverse la chair comme du beurre, et peut facilement être retirée, sans qu'il y ait besoin d'un jet de dé spécial. Comme elle empale automatiquement, elle inflige 6 + 1D6 de dommages lorsqu'elle touche. Aussi, quiconque voit passer la dague à travers le corps d'une victime pour la première fois doit réussir un jet sous la SAN, sinon il en perd 1D3 points.

2) Un pipeau de bois qui a la forme de quatre crânes humains étroitement soudés. Le son qu'il produit est au-delà de la portée de l'oreille humaine ; il est utilisé pour Convoquer les Byakhee. Cela augmente les chances de succès de ce sortilège de 50 %.

3) Un sac de sorcier avec des perles et des plumes qui fait que les flèches, les objets lancés et autres projectiles à faible vélocité le ratent complètement. Il est immunisé contre les armes à feu, ce qui fait que cette menace ne l'inquiète pas, mais si une autre personne était amenée à porter ce sac, le nouveau porteur découvrirait que les projectiles à haute vélocité tels que les balles ont une chance de toucher divisée par deux, et n'ont aucune chance d'empaler. Les armes tenues à la main frappent le porteur du sac normalement.

Le chaman a aussi la capacité de convoquer des ours, des loups, des lions des montagnes et d'autres animaux. En fait, ces animaux seront la première ligne de défense qu'il utilisera. Les *règles* et le *« Guide des années 20 »* contiennent les informations nécessaires pour pouvoir jouer de telles créatures. Seuls un ours, cinq loups, un lion des montagnes ou 3D10 oiseaux (des corbeaux) peuvent ainsi être convoqués. Les animaux ne se conduiront pas stupidement et fuiront s'ils sont gravement blessés (lorsqu'ils ont perdu la moitié ou plus de leurs points de vie). Les animaux n'attaqueront pas en masse. A chaque fois que le chaman convoque un groupe d'animaux (ours, lion, meute de loups et groupe de corbeaux : chacun comptant comme un seul groupe), cela lui coûte 4 points de POU. Chaque groupe doit attaquer séparément, ce qui fait qu'au mieux, le chaman dispose de quatre vagues individuelles pour attaquer les intrus.

Ours Convoqué :

POU 10 DEX 9

Points de vie : 17 Mouvement : 8

Griffes : 30 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

Morsure : 50 %, 1D8 + 1D6 de dommages.

NOTE : L'ours peut attaquer soit en mordant, soit avec ses deux pattes griffues au cours d'un round. Sa peau et sa fourrure lui donnent 2 points d'armure.

Lion des Montagnes Convoqué

POU 8 DEX 19

Points de vie : 11 Mouvement : 11

Griffes : 60 %, 1D6 de dommages.

Morsure : 40 %, 1D8 de dommages.

Lacération : 80 %, 2D6 de dommages.

NOTE : Le lion des montagnes attaquera trois fois lors de chaque round deux fois en griffant et une fois en mordant. S'il réussit son attaque avec ses deux griffes, il s'aggrippe à la victime et commence à la lacérer de ses pattes arrières, tout en continuant à essayer de mordre. Sa peau et sa fourrure lui confèrent 1 point d'armure.

Loups Convoqués

Premier Loup :

POU 7 DEX 13

Points de vie 10 Mouvement 12
Morsure : 30 %, 1D8 de dommages

NOTE : Sa peau lui confère 1 point d'armure.

Deuxième Loup :

POU 7 DEX 13

Points de vie 10 Mouvement 12
Morsure : 30 %, 1D8 de dommages

NOTE : Sa peau lui confère 1 point d'armure.

Troisième Loup :

POU 7 DEX 13

Points de vie 10 Mouvement 12
Morsure : 30 %, 1D8 de dommages

NOTE : Sa peau lui confère 1 point d'armure.

Quatrième Loup :

POU 7 DEX 13

Points de vie 10 Mouvement 12
Morsure : 30 %, 1D8 de dommages

NOTE : Sa peau lui confère 1 point d'armure.

Cinquième Loup :

POU 7 DEX 13

Points de vie 10 Mouvement 12
Morsure : 30 %, 1D8 de dommages

NOTE : Sa peau lui confère 1 point d'armure.

Corbeaux Convoqués

POU 3 DEX 21

Points de vie 2 Mouvement 10

Coup de bec : 35 %, 1 point de dommages.

NOTE : Seuls dix oiseaux environ peuvent attaquer une même cible à la fois. Une décharge de fusil de chasse au milieu d'une volée d'oiseaux peut facilement en tuer plus d'un.

Le second penchant de la « chose-chaman » est de toujours s'occuper des intrus lui-même ; soit en se dissimulant et en les tuant avec son couteau magique, soit en les faisant s'égarer grâce à ses sortilèges. Si cela ne marche pas, il appellera les zombies que sont devenus les anciens intrus. Si les zombies échouent, il convoquera un Rôdeur des Étoiles ou un Byakhee pour s'occuper de ces adversaires tenaces. S'il échoue encore, il tentera d'appeler son dieu, Celui Qu'on ne Doit pas Nommer (Hastur l'innommable).

Les Zombies

Ces esclaves mort-vivants de la « chose-chaman » peuvent être convoqués par lui à volonté. Un sortilège Contacter Goules les réveillera aussi. S'ils sont réveillés, environ une douzaine surgiront de la terre autour du tertre. Ils avanceront en traînant les pieds aux ordres des sons de flûte de la « chose-chaman », et arracheront les membres des intrus.

Chaque zombie se déplace à une vitesse de 5 points de mouvement et attaque trois fois à chaque round, deux fois avec ses ongles très longs et une fois en mordant. Leur peau dure comme de l'écorce leur confère 3 points d'armure. Les armes à feu ne leur infligent qu'un minimum de dommages. Toute arme à feu utilisée contre ces créatures n'inflige que la moitié des dommages normaux.

Zombies

Premier Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Deuxième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Troisième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Quatrième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Cinquième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Sixième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Septième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Huitième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Neuvième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Dixième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Onzième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

Douzième Zombie

POU 14 DEX 13 Griffes : 20 %, 1D6 de dommages.
PdV 10 Mouv 5 Dents : 20 %, 1D4 de dommages.

AUTRES POSSIBILITÉS

Magie Chamanique

Le chaman peut contrôler le climat autour de la montagne dans une certaine mesure, peut-être suffisamment pour précipiter l'apparition de tempêtes de neige qui de toute façon auraient eu lieu. Les vents d'été sont aussi à sa portée, tout comme les pluies de printemps. L'étendue de ces pouvoirs et la facilité avec laquelle il les utilise est laissée à la tendre miséricorde du Gardien.

Artefacts Mystiques

On peut donner au chaman d'autres artefacts magiques, peut-être un collier magique d'ambre qui lui permet de se transformer en animaux bien particuliers. A nouveau, chaque Gardien devra juger quelle puissance il désire donner à ce pouvoir.

Autres Gardiens

Le Gardien des Arcanes peut avoir envie d'inclure un chasseur ou deux sous la domination des flûtes de la « chose-chaman ». Ces chasseurs seront probablement armés de fusils, et seront obligés de voir le groupe d'Investigateurs comme du gibier, d'horribles monstres, ou de dangereux criminels. Les complications qui pourraient surgir après avoir tué des personnes « innocentes » pourront poser des problèmes intéressants pour les personnages-joueurs ; un point digne d'être développé par des Gardiens diaboliques.

Un Autre Chaman

Si le Gardien voit que le scénario dépasse les compétences des intrépides Investigateurs, alors peut-être pourra-t-il permettre l'introduction au bon moment, d'un autre chaman indien, déterminé à détruire ce que ses ancêtres n'ont pas réussi à détruire. Son intervention opportune pourra sauver la vie d'un ou deux personnages-joueurs, en leur permettant de fuir pour sauver leurs vies et leurs âmes. Ce chaman sera lui-même tué, bien sûr, ou « possédé » comme l'a été son ancêtre. Cela culpabilisera davantage encore les « lâches » survivants, leur causant peut-être même une perte de SAN ! Ce chaman pourra utiliser de la magie élémentaire telle que le vent et les éclairs dans sa tentative de sauvetage, *mais en aucun cas, il ne réussira là où les joueurs eux-mêmes ont échoué*. Si les Investigateurs ne peuvent le faire, alors aucun héros solitaire ne pourra le faire pour eux.

La Petite Fille, Margot Desplaines

En tant qu'élue de Celui qui ne Doit pas Être Nommé, elle peut servir à tout projet de scénario que le Gardien peut nourrir. Elle pourra être utilisée comme appât pour faire descendre la « chose-chaman », ou ses subordonnés de la montagne. Elle pourra, être déjà trop atteinte pour être sauvée et pourra même, au dernier moment, trahir le groupe. Elle pourra par exemple appeler Hastur à un moment apparemment tranquille, lorsque les survivants se féliciteront de s'en être sorti. Seule l'imagination du Gardien limite les permutations.

Les Habitants de la Ville

Certains des habitants de la ville pourront être des adorateurs secrets du Tertre des hurlements et surgiront pour frapper les intrus au moment où ils s'y attendent le moins. Il est probable que seuls quelques-uns d'entre eux auront été convertis. A nouveau, les possibilités sont presque illimitées.

NOTES FINALES

Le Gardien devra se rappeler de plusieurs choses pour faire jouer convenablement ce scénario.

N'oubliez pas que c'est l'hiver dans le Maine, et que les tempêtes de neige sont habituelles en janvier.

Toutes les entrées du Tertre sont depuis longtemps envahies par les racines et les plantes grimpantes au point que ces entrées ne peuvent être visibles à un observateur occasionnel. La seule exception est l'entrée du repaire de la « chose-chaman », qui est tout de même quelque peu envahie par la végétation.

Les principaux défenseurs du Tertre (zombies, goules, « chose-chaman ») sont tous des morts-vivants. Ils ne connaissent ni la douleur ni la peur. Utilisez-les en conséquence.

Le Gardien devra se sentir libre d'improviser en utilisant une partie ou l'ensemble des informations disponibles et des personnages fournis pour créer le scénario le plus agréable et le plus intéressant possible.

Il vaudrait mieux que vous lisiez des documents sur la côte du Maine à l'époque afin de pouvoir étoffer le scénario.

Avec autant de zones à l'intérieur du Tertre, il est possible que plusieurs tentatives soient faites avant que le chaman et ses subordonnés soient détruits. Puis vous aurez encore le « chemin tortueux » qui mène dans les cavernes des chthoniens. Il est peu probable que ce scénario soit joué en une fois ; il peut, en fait, être très long. Rappelez-vous cette dernière chose :

Il n'y a pas de mort qui puisse éternellement gésir,
Et dans d'étranges infinis, même la mort peut mourir.

Faites de beaux rêves !

L'Asile d'Aliénés

Un établissement de soins classique qui obtient d'excellents résultats avec des cas difficiles et qui jouit d'une réputation sans taches pour la qualité des soins prodigués à ses patients.

INTRODUCTION

Information pour les Investigateurs

Ce scénario se déroule dans un établissement de soins. Il existe plusieurs méthodes pour y impliquer les Investigateurs. La plus simple est que l'un d'entre eux soit envoyé dans cet asile. Les Investigateurs deviennent fous à une fréquence effroyable, et l'asile de fous de Greenwood peut leur avoir été recommandé parce que c'est un bon endroit pour soigner les cas difficiles.

Dès qu'un Investigateur y a été envoyé, ses camarades commenceront à découvrir que quelque chose n'y tourne pas rond. Le Gardien pourra leur fournir les informations suivantes selon la méthode qui lui convient.

Un certain Ambrose Morven s'est récemment suicidé après avoir subi une dépression nerveuse causée par un surmenage. L'Investigateur aliéné, ou ses amis, pourront incidemment apprendre qu'il s'agit du cinquième décès intervenu dans l'institution lors des deux derniers mois. Grâce au coroner, ils découvriront que chaque décès était dû à des causes naturelles (attaques cardiaques et des choses de ce genre), mais que dans les quinze années d'histoire de fonctionnement de l'asile, il n'y a eu que quatre autres décès. Dans chacun des cinq cas récents de décès, les décédés n'avaient pas de famille. On commence à soupçonner quelque chose de louche. Une vérification des dispositions testamentaires des personnes décédées ne fera apparaître aucun mobile de meurtre. Aucune des cinq personnes ne possédait de richesse ou de propriété dignes d'intérêt. Tous ont été enterrés au cimetière local de Greenwood.

Alors que la police locale et le ministère de la Santé sont convaincus qu'il n'y a pas eu négligence de la part de l'asile de Greenwood, les Investigateurs pourront suspecter soit que quelque chose s'acharne sur l'asile, soit que le personnel en sait beaucoup plus que n'a dit le ministère de la Santé.

Information pour le Gardien des Arcanes

En fait les morts ne sont pas du tout naturelles. Les cinq victimes ont été tuées par le Dr Freygan, qui n'est plus vraiment humain, et qui est maintenant prêtre du maléfique Hurleur Silencieux des Collines. Il se prépare à créer une armée de proto-shoggoths avec lesquels il conquerra le monde.

Le Dr Freygan, qui a 48 ans, est d'origine allemande et a immigré aux U.S.A. il y a 25 ans. A l'âge de 32 ans, il fut diplômé de l'Université de Princeton, en médecine et en psychiatrie, puis il s'installa à Greenwood et acheta un manoir italien d'une vieille famille de Blackshire : un vieux baron gâteux dont la fortune n'a cessé de décliner au fil des ans. Il s'est ensuite établi dans l'asile de fous de Greenwood. Jusqu'à récemment, la réputation de l'asile était impeccable, à la fois pour son taux de guérison et pour le bien-être des pensionnaires.

Il y a environ huit ans, Freygan prit connaissance d'un groupe de squatters vivant dans les collines, 20 miles à l'extérieur de la ville. Ils avaient mauvaise réputation à cause de leurs manières bizarres et de leurs étranges superstitions. Jugeant que ce serait une occasion merveilleuse de rédiger un papier sur la psychologie et les superstitions d'une population consanguine, retirée du monde, Freygan commença à leur rendre visite et à enregistrer leurs activités et à noter leurs croyances.

Au bout d'un an il gagna leur confiance ; ils l'autorisèrent à prendre part à des cérémonies célébrées sur un vieux cairn de pierres, situé sur une proche élévation et que les habitants du coin appellent la colline de Stonecrest*. Stupéfait et fasciné lorsqu'une entité apparut

réellement, Freygan se joignit au culte et en est devenu, tout au long des sept années passées, une personnalité importante.

Parmi les objets utilisés dans les cérémonies, Freygan découvrit une ancienne traduction grecque des *Manuscrits Pnakotiques*, que les squatters étaient trop ignorants pour reconnaître : une version plus complète que la traduction anglaise (+ 15 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu, sa lecture coûte 2D8 de SAN, et il a un coefficient de sortilège de 2). Cette version laisse entendre que l'homme s'est développé à partir d'une race de créatures extra-terrestres : les Anciens.

En étudiant l'être adoré par les squatters, Freygan apprit un certain nombre de choses au sujet de la création des shoggoths. Il a passé les trois dernières années à équiper un laboratoire expérimental, payé grâce aux bénéfices de l'asile et non de sa propre poche. Mais jusqu'à il y a un an il n'avait assez appris pour atteindre le but qui l'obsédait, la transformation du tissu humain en tissu de proto-shoggoth.

Puis, un jour, un enfant fut amené à l'asile souffrant apparemment d'une dépression nerveuse. Il ne pouvait plus ni marcher, ni parler, ni même utiliser ses mains correctement, et n'était capable que de mouvements semblables à ceux des crabes. Freygan se rappelant ses études, réalisa immédiatement que l'enfant avait été possédé par une créature de la Grande Race préhistorique, qui voyageait dans le futur pour étudier l'histoire. La personnalité de l'enfant avait été échangée avec celle d'un membre de cette race. Plaçant l'enfant dans une cellule sûre, Freygan construisit autour de la cellule fermée, un champ magnétique spécial, empêchant la créature de communiquer avec ceux de sa propre espèce ou de quitter le corps de l'enfant. Si le Grand Ancien captif pouvait retourner à sa propre époque, le petit Quarren pourrait réintégrer son propre corps.

Utilisant des renseignements extorqués au Grand Ancien captif, Freygan perça le secret du tissu du proto-shoggoth, et s'arrangea pour se transformer lui-même en une sorte de shoggoth miniature, ne prenant maintenant forme humaine que lorsqu'il traite avec des personnes non adoratrices du Hurleur Silencieux.

Il tua cinq pensionnaires et les convertit en matière première pour fabriquer du tissu de porto-shoggoth avec lequel il fait des expériences afin de perfectionner le processus de transmutation de tissu humain. Dès que ses expériences seront finies, Freygan projette de créer une armée de proto-shoggoth, utilisant les adorateurs et les habitants de la commune comme matière première.

*N.d.T. : Stonecrest : en français, crête de pierre.

LA VILLE DE GREENWOOD

Greenwood est une ville de 5 000 âmes. Cette commune tranquille se suffit à elle-même grâce à l'agriculture ; les autres habitants sont employés dans une petite fabrique de meubles et dans les scieries.

Si les Investigateurs questionnent les habitants au sujet de Freygan ou de l'asile, ils pourront sentir qu'on se méfie d'eux. Un jet réussi sous la Psychologie permettra aux Investigateurs de s'apercevoir que les habitants craignent vraiment quelque chose.

Si les Investigateurs se rendent à l'Hôtel de Ville et que leurs joueurs réussissent un jet sous Éloquence ou sous le Crédit, les Investigateurs seront capables d'obtenir des informations ou des histoires concernant Freygan et l'asile.

Dr Mike Hanover

Le Dr Hanover est le médecin de la ville ainsi que son coroner. Il a 48 ans, et c'est un célibataire bourru et opiniâtre. Les Investigateurs pourront (ils ont 30 % de chances) sentir l'alcool dans son haleine. Si les Investigateurs lui rendent visite et réussissent un jet sous l'Éloquence ou si un des Investigateurs est lui-même un médecin, ils seront autorisés à consulter les rapports d'autopsie des cinq victimes de l'asile, et s'ils le désirent les rapports des quatre morts précédentes (avant l'époque où Freygan est devenu un monstre) seront aussi disponibles.

Les quatre premières personnes qui sont décédées sont mortes, respectivement, de vieillesse, de cancer, d'attaque cardiaque, et de strangulation durant une crise d'épilepsie. Les rapports sur les morts récentes montrent que les cinq victimes sont toutes mortes à cause de vagues problèmes cardio-vasculaires et que les conditions des décès étaient ambiguës. Le docteur Hanover n'a découvert aucune preuve, mais il suspecte une malveillance. Des accusations concernant le fait qu'il n'a pas fait son travail convenablement, même sur un ton sarcastique, auront pour effet qu'il mette les Investigateurs à la porte. A moins que les Investigateurs ne réussissent un jet sous la Discussion, il ne les aidera pas davantage. Cependant s'ils entrent dans ses bonnes grâces, il les abreuvera de détails locaux, sur la géographie et sur la population de la ville. Étant donné qu'il est le seul médecin du coin, il sait tout sur le monde et sur tout.

Dr Mike Hanover

FOR 9 CON 8 TAI 10 INT 14 POU 11 DEX 13
APP 7 EDU 18 SAN 70 Points de vie 9

COMPÉTENCES : Lire/écrire l'Anglais : 90 % ; Lire/Écrire le Latin : 40 % ; Chimie : 35 % ; Premiers Soins : 100 % ; Pharmacie : 70 % ; Soigner une Maladie : 90 % ; Soigner un Empoisonnement : 50 % ; Diagnostiquer une Maladie : 85 % ; Psychologie : 40 % ; Conduire une Automobile : 50 % ; Crédit : 40 % ; Psychanalyse : 15 %.

Eliphalet White, commissaire de Police de la Commune

Eliphalet White a 37 ans. Il est le commissaire de police de Greenwood depuis huit ans. Il est du genre insouciant mais connaît bien son travail et le fait bien. A une époque il a pratiqué la boxe à poings nus en professionnel et il est craint, même s'il n'est pas respecté, de tous les habitants de Greenwood.

Si les Investigateurs lui rendent visite pour lui demander à jeter un coup d'œil sur les dossiers de la police concernant les décès de l'asile, ils devront expliquer pourquoi ils veulent les voir. Si, pendant qu'ils sont dans son bureau ils émettent l'opinion que Freygan est certainement responsable des décès, au moins par négligence, et qu'ensuite ils réussissent un ou plusieurs jets sous le Droit ou l'Éloquence (au moins un d'entre eux), il se renversera sur sa chaise et laissera entendre que Freygan est impliqué dans un trafic de rhum. S'il découvre que les Investigateurs ont bonne réputation et n'ont pas été impliqués dans des affaires ténébreuses par le passé (peut-être en téléphonant à Boston), il révélera ses soupçons :

(1) Freygan est associé à un groupe connu de sectateurs : les squatters vivant à proximité de la colline de Stonecrest.

(2) Un grand nombre de camions qui ne proviennent pas de cet état sont entrés à l'asile tout au long des deux années précédentes, faisant des voyages jour et nuit, mais jamais selon un plan régulier. White pense que ces camions viennent prendre de la gnôle.

Si un des Investigateurs revient sur ce sujet, White pourra expliquer que les habitants de la ville sont méfiants au sujet de Freygan parce qu'il y a un an environ un vieux trappeur du nom de Dave Bowen a raconté qu'il avait vu Freygan « faire de drôles de choses » avec les squatters sur la colline de Stonecrest. Lorsque Freygan revint en ville, Bowen était ivre et se heurta publiquement avec Freygan, au beau milieu de la rue James G. Blaine. Freygan l'ignora, mais environ une semaine plus tard, on a trouvé Bowen à cinq miles de la ville, apparemment écrasé par un camion. Depuis lors les gens ne parlent pas beaucoup de Freygan. Le rapport de la police et du coroner précise que Bowen est mort d'un accident de la circulation et que n'importe qui pourrait en être responsable. (Note

Cobb, Lichter et Burns
Fondés de pouvoir
Bâtiment Cobb
Jonesport, Maine

Le 12 février 192-

Cher Monsieur,

J'ai le regret de vous informer du décès de votre frère. M. Albert Goddart était un poète et un esprit généreux, et nous sommes très affectés de sa disparition. J'espère que vous accepterez mes personnelles et sincères condoléances. Je sais combien ces nouvelles peuvent être cruelles.

Son corps a été provisoirement enterré, dans l'attente de vos instructions, pour les dispositions finales. Les petits frais engagés (47 29 $) peuvent attendre jusqu'aux dispositions finales de la succession, si vous le désirez.

Vous êtes désormais l'unique Goddart restant nommé dans les dernières volontés de Wesley Waterman. Veuillez s'il vous plaît prendre connaissance des documents ci-joints et répondre à chacune des questions le plus tôt qu'il vous sera possible.

Nous serions heureux de continuer à être les fondés de pouvoir de la propriété précitée, comme nous l'avons fait pour votre frère et votre oncle.

Toutes les formalités concernant la vente de cette terre peuvent être accomplies par notre maison sans votre présence, à moins que vous ne désiriez qu'il en aille autrement. Notre petit coin du Maine doit vous sembler bien lointain.

J'attends votre réponse et j'espère que l'association avec notre maison vous aidera à supporter le fardeau du chagrinm S'il y a quoi que ce soit d'autre dont vous ayez besoin, n'hésitez pas à me le faire savoir. Nous serions tous très heureux de pouvoir vous assister, de quelque manière que ce soit.

Cordialement vôtre.
Horace L. Cobb

DOSSIER POUR LES JOUEURS

Retirez les pages centrales de ce livre.

Conseils pour les Gardiens des Arcanes :

Ceci est un catalogue qui doit être donné aux joueurs durant le scénario de la vente aux enchères. Coupez la page suivant les pointillés. Puis pliez le catalogue par la moitié dans sa longueur, en utilisant les lignes centrales marquées en haut et en bas du catalogue. La liste des lots doit se trouver à l'intérieur du catalogue.

Ne lire que de ce côté.

EXTRAIT DU JOURNAL DE JAMES FITZ-HUGH

5 juin 1812

... les habitants de la ville étaient pour la plupart hargneux et hostiles envers nous, mais j'ordonnai à mes hommes de s'installer eux-mêmes pour la nuit dans les habitations qui leur convenaient le mieux et de ne pas tenir compte des impolitesses de leurs propriétaires. En ce qui me concerne, je passai la nuit dans la maison du Maire, et ce fut une nuit très agréable.

9 juin 1812 (Fitz-Hugh se réfère apparemment aux événements du 6 juin, mais n'eut pas l'opportunité d'écrire ce jour-là, pour des raisons évidentes).

Le matin, je ne déjeunai pas, bien que le Maire insistât pour que je mange quelque chose, ce qui me parut bizarre, car la nuit précédente, il avait été plutôt hargneux et rude. Finalement, il me bloqua le passage et déclara que je ne quitterais pas sa maison sans l'avoir satisfait. Je renversai le rustre d'un coup de poing et partis inspecter mes soldats.

Sur la grand-place, seuls deux ou trois de mes hommes s'étaient jusque-là rassemblés et j'envoyai Broughton (l'aide de camp de Fitz-Hugh) vérificer ce qu'il était advenu du reste de mes troupes. Avant que Broughton revienne, plusieurs des habitants apparurent, tenant des mousquets et faisant feu sur nous, abattant plusieurs de mes soldats. Nous ne fîmes pas feu, mais chargeâmes à la baïonnette et dispersâmes les scélérats après un court mais violent combat. Ils ne résistèrent pas à la puissance de l'acier, tout comme les autres Américains que nous avions combattus jusqu'alors. D'autres Américains arrivèrent, faisant claquer leurs mousquets, et nous battîmes en retraite vers l'hôtel de ville, le plus grand bâtiment à proximité, où nous réussîmes à maintenir les Américains à distance pendant la majeure partie de la matinée. A midi environ, les Américains chargèrent sur notre bâtiment et nous les repoussâmes, leur infligeant de grosses pertes. Nous fûmes alors stupéfaits et dégoûtés lorsque les Américains exposèrent les corps de plusieurs douzaines de nos soldats, qu'ils avaient apparemment emprisonnés et assassinés pendant qu'ils étaient innocemment stationnés dans leurs foyers. Les scélérats avaient charcuté et mutilé les corps de ces pauvres hommes qu'ils avaient rendus presque méconnaissables. Je remerciai le Seigneur de ne pas avoir partagé le repas du Maire. L'après-midi, Broughton et une poignée de soldats arrivèrent en courant sur la grand-place, prenant par surprise les Américains, et essayant manifestement de parvenir jusqu'à notre bâtiment où ils seraient en sécurité. Nous les encourageâmes et fîmes feu sur les Américains qui faisaient une sortie pour les retenir.

A ce moment-là, nous restâmes bouche bée lorsque nous vîmes le Maire courir au milieu de la place et commencer à crier et gesticuler frénétiquement en s'adressant à nos hommes, qui avançaient en bon ordre en dépit des tirs nourris des Américains. Nous fîmes feu sur le Maire, mais nos projectiles semblèrent ne pas avoir d'effet. Comme il était près de là, Broughton commença soudain à s'étreindre l'estomac, et tomba à terre, se tordant de douleur dans la poussière. Tandis que nous regardions fixement, hébétés, un autre soldat, puis un autre tombèrent, présentant les mêmes symptômes. Puis je vis que chaque fois que le Maire finissait une série de mouvements, un autre de nos hommes montrait des signes de malaise et s'écroulait. Je demandai donc à nos soldats d'ajuster leurs tirs sur le Maire, et il fut rapidement criblé de balles, tombant prostré sur le sol. A ce moment-là, une demi-douzaine ou plus de nos hommes avaient été affectés, et je veillais à ce qu'ils soient guéris de leur affliction, quoi que leur ait fait le Maire. A mon grand désarroi, les hommes blessés, se redressèrent par à-coups et de manière non naturelle, levèrent leurs armes et commencèrent à attaquer vigoureusement, bien que maladroitement leurs camarades, qui furent forcés de riposter pour sauver leurs propres vies. Nous ne pouvions tirer car ils étaient étroitement engagés, et nous n'osions pas quitter l'hôtel de ville, par crainte des mousquets américains. Broughton et les hommes affligés combattaient diaboliquement, et bien qu'ils fussent en nombre inférieur, et rapidement transpercés maintes fois, ils continuèrent à combattre plus férocement jusqu'à ce que leurs colonnes vertébrales fussent brisées, et qu'ils tombent et meurent avant peu. Tous les hommes affligés étaient morts, ainsi qu'au moins une douzaine de leurs camarades, ne laissant en tout et pour tout que deux hommes en vie. Les Américains se déversèrent et les massacrèrent rapidement, malgré nos cris et nos tirs nourris.

Peu avant que le soleil ne se couche, les Américains formèrent sur la grand-place une barricade constituée de meubles, de pierres et d'autres matériaux. Derrière cette protection sûre, nous pouvions les entendre chanter leurs hymnes et leurs psaumes. Leurs hymnes n'étaient ni en anglais, ni en latin, et je ne puis déterminer quel langage ils parlaient. Le chant continua plusieurs minutes, puis une immense créature s'éleva parmi eux. Si horrible était ce démon de l'Enfer que bon nombre de mes hommes défaillirent et je fus moi-même fortement éprouvé. Elle était grande, noire, avec des appendices et une grande bouche ouverte. Reconnaissant notre incapacité à traiter avec une telle créature, et étant donné que nous n'avions ni prêtre, ni aumônier avec nous, nous avons fui le bâtiment, subissant de nombreuses pertes à cause des tireurs d'élite américains, et nous nous frayâmes un chemin vers la grand-route, où nous rejoignîmes le Major Wittington et ses troupes.

Je conseillais au Major Wittington de s'acheminer sur le champ vers le village et de liquider toute opposition, mais je n'informais pas le Major de nos expériences plus macabres. Le Major fut impressionné par mon compte rendu sur la traîtrise du Maire, et nous y partîmes le jour suivant, qui était le 7 juin. Bien que j'observasse craintivement les bâtiments, aucun démon de l'Enfer n'apparût, et nous mîmes le feu dans toute la ville, tuant de nombreux habitants. Bien que la ville parût plutôt prospère, nous ne trouvâmes pas d'importantes quantités d'or ou d'argent. Puisse Dieu avoir pitié de mon âme.

ASSASSINAT D'UNE ÉMINENTE PERSONNALITÉ DE SAN FRANCISCO

M. Francis Connington, un célèbre homme d'affaires et collectionneur d'art de San Francisco a été assassiné hiers après-midi, il aurait surpris un certain Norton Longville en flagrant délit de vol de tableau.

Longville, un artiste étudiant, avait visité la résidence urbaine de Connington sous le prétexte qu'il était possesseur d'une bourse d'études de la Fondation Connington qui l'autorisa à copier certains des tableaux de son bienfaiteur afin d'améliorer sa technique.

Le gardien, Jack Ramsey, était de service dans la résidence urbaine lorsqu'il découvrit Longville en train de s'emparer du tableau « Le Chasseur », estimé à 15 000 $.

M. Connington apparemment attiré par les bruits de la lutte, pénétra dans la galerie et fut tué par Longville, qui s'échappa tandis que Ramsey essayait de sauver la vie de son employeur.

La police de tout l'État a été prévenue du vol de ce scélérat.

(Coupure de journal du 15 avril 1906)

LA CARRIÈRE D'UN ASSASSIN NOTOIRE A PRIS FIN

Tôt ce matin Gregory Johnson a été abattu à l'extérieur de sa maison alors que la police tentait de l'arrêter pour le meurtre de Francis Connington, un célèbre homme d'affaires et homme de bon goût de San Francisco.

Johnson, autrefois artiste d'un certain talent, avait visité le manoir de Connington à San Francisco sous le nom d'emprunt de Norton Longville. Le 8 avril, M. Connington entra dans sa galerie et découvrit Johnson et Jack Ramsey, le gardien, luttant pour un tableau que Johnson était en train d'essayer de voler. On présume que Johnson a tué Connington et s'est échappé dans la confusion tandis que Ramsey essayait sans succès de défendre son employeur.

L'enquête de la police de San Francisco a révélé que Norton Longville était en fait Gregory Johnson, dont on a suivi la piste jusqu'à la ferme de sa famille à l'extérieur de San José. Lorsque les membres de la police fédérale et de la police locale s'approchèrent de la ferme, Johnson essaya de s'enfuir par l'arrière de la maison. M. Ramsey qui était là pour identifier le meurtrier, montra du doigt le fugitif. Johnson fut abattu par Charles Quill, appartenant à notre service de police de San José. Félicitations agent Quill !

DÉCOUVERTE D'UN FAUX !

Goddard Haley, conservateur du musée des Beaux-Arts de San Francisco, a annoncé que l'exemplaire du tableau « Le Chasseur » du musée s'est révélée de manière probante être un faux. Lorsque le tableau fut nettoyé pour être exposé, les spécialistes eurent des soupçons et appliquèrent le test Schwartz-Howard, qui révéla que des colorants non disponibles avant 1890 avaient été utilisés.

La peinture à l'huile fut donnée au musée en février de cette année par Rose Connington de la Fondation Connington pour la promotion des Arts. Miss Connington précisa que feu son cousin, Francis Connington, avait fait authentifier son tableau lorsqu'il l'avait acheté, mais depuis qu'elle en a hérité après sa mort, elle a fréquemment prêté le tableau aux musées pour des expositions ; aussi elle n'a pas idée du moment où peut avoir eu lieu la substitution.

Nos lecteurs de longue date pourront se rappeler qu'en 1906 Gregory Johnson, un artiste local, avait assassiné Francis Commington lors d'une tentative infructueuse de vol de cette même peinture et qu'il fut abattu, alors qu'il résistait à son arrestation, par Charles Quill qui appartenait autrefois au service de police de San José.

Le musée et la Fondation Connington offrent conjointement une récompense de 1 000 $ pour toute information qui pourrait permettre de retrouver l'original.

UNE PAGE DE JOURNAL INTIME (trouvé dans la pièce « Zeus » de la maison Westchester)

Le 5 avril 1906 : Je ne peux attendre que ce soit terminé, et je peux protéger Beth de l'homme qui lui a causé du tort. Peut-être pourrais-je opérer la substitution ce samedi lorsque Connington rendra visite à Miss Milstone. Beth a perdu espoir que Connington se marie jamais avec elle, mais cela lui fait toujours du mal lorsqu'elle le voit tourner autour d'une femme qui ne lui arrive pas à la cheville. Peut-être pense-t-il lui avoir assez donné depuis qu'il lui a donné sa fille bâtarde. La petite Frances est la plus éveillée et la plus mignonne des petites filles que j'ai jamais vue, mais Connington ne pourra jamais faire autre chose qu'une flopée de marmots à face de cheval avec cette Angina Milstone. Cela n'a rien d'étonnant qu'elle ait uni sa destinée à la mienne. J'estime que son embarras est tout à mon avantage. Ramsey s'est récemment intéressé à mon « travail » ; il ne pouvait pas plus mal tomber, mais c'est tout à fait normal pour un imbécile de cet acabit.

Coupez suivant les pointillés.

LA LETTRE INACHEVÉE

Albert Goddart
Ferme Growfoot
Poste restante :
Indian River, Maine

28 décembre

Très cher,

Noël est passé et la nouvelle année approche. Meilleurs vœux à Mary Arthur, la petite Pamela, et à tous mes amis du village. Ils me manquent tous beaucoup mais pas autant que vous me manquez toi et Greta. Pensez à moi dans vos prières.

Je dois te raconter les choses bizarres qui se sont déroulées depuis que j'ai remis à neuf la cabane qui se trouve sur les terres de l'oncle Waterman.

La région est plutôt jolie, avec ses ormes, ses bouleaux, ses chênes et sa profusion d'autres arbres. J'ai découvert des mûriers sauvages, du houx, et même des citrouilles sauvages lors de mes promenades quotidiennes dans les montagnes qui sont sur les terres. J'aime vraiment cet endroit, il est si paisible et serein.

Mais sais-tu que lorsque ces provinciaux du magasin Drucker à Indian River ont découvert que j'étais le nouveau propriétaire des terres et que j'avais projeté d'y vivre, ils se levèrent tous et quittèrent le magasin ! Même le gérant, Alvin Hodges, sembla troublé. En fait, il dit que je ne devrais pas y rester, que c'était un endroit maléfique et ténébreux. Je n'ai jamais été aussi abasourdi dans toute ma vie. Comme j'insistais pour qu'il s'explique, il ne m'a plus rien dit excepté qu'il allait fermer son magasin (à trois heures de l'après-midi !) et que je ne pourrais pas acheter de nourriture et d'autres fournitures chez lui.

J'étais si en colère que je partis directement au bureau du Shériff Beauchamps et demandais à savoir ce qui pouvait bien se passer, nom de Dieu ! Il me mit hors de moi. Il était on ne peut plus d'accord avec les autres et il en vint à me dire que « personne ici » dans les environs, ne va à proximité de cette montagne, et plus particulièrement sur le versant Est à l'endroit où se trouve la cabane. Lorsque je lui dis que je n'avais pas pu acheter de provisions au magasin, il me répondit que nous étions dans un pays libre : « Y'aura personne pour vous vendre quoi que ce soit, s'il n'en a pas envie. Aucune loi ne l'y oblige » furent ses mots exacts.

J'étais si atéré, que je ne pouvais plus parler. Depuis, je me rends à Addison, six ou sept miles plus loin, pour faire mes courses.

29 décembre.

La nuit dernière, j'ai arrêté d'écrire pour rentrer plus de bois de chauffage ; il fait très froid depuis que la neige a cessé de tomber il y a deux jours. Je transportais un plein chargement lorsque j'entendis les mêmes sons que j'avais entendu à plusieurs reprises lors des quatre ou cinq soirs précédents. Comme j'aimerais maintenant ne l'avoir entendu qu'une fois de plus.

D'une certaine distance, provenait un chant bizarre ou une chanson dans un langage que je n'ai pu reconnaître. Cela ressemblait à de l'indien, excepté que ce que j'écoutais, sonnait comme un violon. Et je n'ai jamais vu un indien jouer du violon. Quoiqu'il en soit, ma curiosité l'emporta et je partis voir ce qui se passait. Je ne voulais certainement pas qu'une bande de gitans, ou qui que ce soit d'autre, campe sur mes terres.

Je saisis ma Holland et Holland à double canon (tu sais, la petite merveille que j'avais ramené d'Angleterre avant de m'être retiré ici), pris une douzaine de balles, passais des chaussures fourrées, puis je partis.

Bien que le chant ait cessé, je l'avais suffisamment entendu pour me faire une idée de l'endroit d'où il provenait. Je commençais à grimper, prêt à toute rencontre, un ours ou un vagabond. Mais pas à ce que j'ai vu.

Ce que j'ai vu, mon cher frère, je dois te le dire m'a laissé le cœur glacé et l'esprit transi de peur. De peur !

J'avais gravi plus de la moitié de la montagne, tout droit dans la direction du nord-ouest à partir de la cabane. Là, en un endroit que je n'avais jamais remarqué, je vis et entendis des choses qui ébranlèrent mon âme.

Crois-tu au Diable ? Maintenant tu le dois ! Je l'ai contemplé dans sa noire splendeur et j'en ai une peur terrible.

Maintenant encore je peux entendre cet étrange sifflement, dont le chant froid et impie semble figer la moelle de mes os.

Mais laisse-moi te dire exactement ce que j'ai vu cette nuit. Je dois en parler à quelqu'un. Je dois dire —



Lots (par ordre d'apparition)

Lot numéro 1 : *Ankh Égyptienne*
Elle date d'environ 550 avant J.C. Sa hauteur est de 23 cm et sa largeur est de 10 cm d'un bout à l'autre de la croix. Elle est composée d'un alliage de cuivre et d'argent et elle porte des signes hiératiques intraduisibles sur le devant. Elle est aussi connue sous le nom de « Ankh Rouge ». L'enchère minimum est de 100 livres.

Lot numéro 2 : *Manuscrit de Beth Eloim*
Il a été écrit en hébreu aux environs de 1580. Les pages ont des enluminures en or. Il est relié en cuir, in-octavo et fait 426 pages.
L'enchère minimum est de 60 livres.

Lot numéro 3 : *Lot multiple*
Robe de magicien, brodée de divers signes de magie rituelle ; baguette d'ivoire, gravée de signes astrologiques ; athame en bronze damasquinée de motifs en argent, elle mesure 30 cm de longueur, la lame est à double tranchant.
L'enchère minimum est de 40 livres.

Lot numéro 4 : *Main de la Gloire*
Elle provient des U.S.A. et date environ de l'année 1900. Cette main gauche, préservée, est marquée partout de dessins mystiques. Sur chaque doigt il y a une bougie qui serait faite de graisse humaine fondue.
L'enchère minimum est de 20 livres.

Lot numéro 5 : *Lot multiple*
Fétiche africain, datant d'environ 1800, constitué de bois de teck et de poils. Il mesure environ 18 cm de hauteur et correspond au style de la tribu Hausi d'Afrique de l'Ouest ; tambour africain, datant d'environ 1800, en bois de teck et en peau, de forme irrégulière, mesurant 41 cm de hauteur. Tous deux portent le signe du même artisan.
L'enchère minimum est de 30 livres.

Lot numéro 6 : *Le Mage*
C'est la première édition d'un livre de Francis Barret qui date de 1801, des éditions Lackington, Allen & Co. Éditeurs.
L'enchère minimum est de 50 livres.

Lot numéro 7 : *Épée*
Elle provient d'Allemagne et date d'environ 1350. Elle a appartenu en premier à l'alchimiste et sorcier Paracelsus ; elle mesure 108 cm de longueur ; elle a un pommeau en cristal sur lequel est gravé le mot « Azoth ».
L'enchère minimum est de 250 livres.

Lot numéro 8 : *Crâne humain*
Il était utilisé durant les messes noires aux environs de 1500. Le sommet du crâne a été enlevé et l'intérieur a été incrusté d'argent afin de former une coupe. Le rebord est ceinturé de 13 grenats.
L'enchère minimum est de 100 livres.

Lot numéro 9 : *Tête d'airain rivetée*
Elle provient d'Allemagne, elle date du treizième siècle environ et son fabricant en est inconnu. Elle est semblable à la « tête du philosophe ». L'enchère minimum est de 130 livres ».

Lot numéro 10 : *Bâtons de I-Ching*
Ils sont originaires de Chine et datent de la deuxième dynastie Ming. Ces six bâtons en ivoire ouvragé sont utilisés pour tirer le I-Ching. Chacun d'eux mesure 15,5 cm de long et fait 40 mm de section.
L'enchère minimum est de 70 livres.

Lot numéro 11 : *Livre des morts*
Son auteur est Aleister Crowley. Il a été édité en 1904.
L'enchère minimum est de 10 livres.

Lot numéro 12 : *Prodiges à Canaan dans la Nouvelle-Angleterre*
Pamphlet colonialiste américain, datant approximativement du début du dix-huitième siècle. Son auteur en est le révérend Ward Philips.
L'enchère minimum est de 55 livres.

Lot numéro 13 : *Lot multiple*
Il s'agit de quatre médaillons, deux en or, un en cuivre, un en étain. Ils proviennent de France et datent d'environ 1600. Ce sont des signes de protection qui doivent être portés par un sorcier durant diverses opérations magiques.
L'enchère minimum est de 45 livres.

Lot numéro 14 : *Dictionnaire infernal*
Son auteur est Jacques Collin. Il a été édité en France en 1863 par Plon. C'est un ouvrage illustré.
L'enchère minimum est de 18 livres.

Lot numéro 15 : *Sac de sorcellerie de Chaman*
Sac moderne d'Eskimo en cuir.
L'enchère minimum est de 5 livres.

Lot numéro 16 : *Bague en or*
Elle provient d'Arabie et date du dix-neuvième siècle environ. Elle a la forme de serpents entrelacés entourant un symbole magique représentant le Sceau de Salomon.
L'enchère minimum est de 35 livres.

Pour la commodité de nos clients
et jusqu'à nouvel ordre toutes les
transactions seront effectuées en livres sterling.



Merci d'avance pour votre présence.

Hôtel des Ventes Ausperg
Vente aux Enchères Exclusive
d'Accessoires Occultes.

Vienne, Autriche.



pour le Gardien mais en réalité, c'est Freygan, qui a tué Bowen sous forme de shoggoth.)

White n'aidera pas davantage les Investigateurs à moins qu'ils ne lui présentent des preuves de la culpabilité de Freygan en tant que trafiquant de rhum ou d'assassin.

Eliphalet White

FOR 13 CON 14 TAI 14 INT 15 POU 9 DEX 14
APP 11 EDU 9 SAN 45 Points de vie 14

COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 55 % ; Pister : 75 % ; Mécanique : 50 % ; Déplacement Silencieux : 80 %.

ARMES : Revolver .45 : 60 %, 1D10 + 2 de dommages.

Fusil : 30-06 : 65 %, 2D6 + 3 de dommages.

Coup de poing : 85 % ; 1D3 + 1D6 de dommages.

Parade de poing : 90 %, bloque 3 points de dommages.

Amanda Seaforth

Mme Veuve Seaforth tient le seul hôtel : « Au repos d'Amanda » : pas de visiteurs, ne pas fumer, ne pas boire, ne pas jurer, ne pas cracher, les chèques ne sont pas acceptés. La nourriture est bonne, les draps sont propres, et il n'y a jamais de troubles. Amanda est une femme de tête, qui dirige son hôtel avec une poigne de fer. Elle ne permet pas d'inconvenances entre les sexes dans son établissement et quiconque viole les règles sera immédiatement expulsé, même si elle doit aller demander de l'aide dans la rue pour cela.

Amanda n'a qu'un défaut, c'est une commère. Les Investigateurs s'ils sont polis et capables de bénéficier d'un jet réussi sous le Baratin, pourront découvrir à peu près tout sur chaque chose ou chaque personne de la ville. Le compte rendu pourra même être exact. Là, le Gardien devra fraire preuve d'imagination. Par exemple, si des appels téléphoniques sont lancés depuis l'hôtel, la standardiste se rappellera des passages intéressants et en moins de deux, ces secrets se seront propagés dans toute la ville.

Veuve Seaforth

FOR 7 CON 10 TAI 8 INT 12 POU 16 DEX 12
APP 14 EDU 12 SAN 70 Points de vie 9

COMPÉTENCES : Comptabilité : 70 % ; Écouter : 95 % ; Psychologie : 50 % ; Trouver Objet Caché : 60 % ; Déplacement Silencieux : 70 % ; Marchandage : 60 % ; Crédit : 50 % ; Discussion : 90 % ; Baratin : 40 % ; Éloquence : 70 %.

TÉLÉPHONES

Dans cette petite ville, à cette époque, les lignes privées sont inconnues ; toute conversation téléphonique effectuée par les Investigateurs pourra être entendue par plusieurs indiscrets. La première fois que les investigateurs utiliseront un téléphone, on leur dira qu'il faut attendre que la ligne soit libre, car quelqu'un est déjà en train de l'utiliser. S'ils ne saisissent pas l'allusion, quelqu'un à qui ils rendront visite pourra décrocher le téléphone et s'excuser lorsqu'il découvrira que la ligne est déjà utilisée et raccrocher. Toute personne qu'ils questionneront sur ce sujet pourra leur parler des lignes partagées.

Johnson l'illuminé

Le véritable nom de Johnson l'illuminé est Albert. C'est un homme de 57 ans qui a trouvé le corps écrasé de Bowen dans les bois. Bowen et lui étaient des trappeurs et chassaient à proximité de Stonecrest pendant des années. Depuis la tragédie, Johnson prétend qu'il a reçu la visite du Seigneur. Il a changé de nom est devenu prédicateur, passant la majeure partie de son temps en annonçant : « Voici venir la fin du monde ! Des créatures surgiront de l'enfer et emporteront les impies ! » Les habitants de la ville pensent que le choc de la découverte du corps de Bowen a été trop fort pour Johnson. Amanda Seaforth le loge dans une mansarde à l'hôtel et la plupart des habitants de la ville ont une conduite bienveillance à son égard.

Johnson est devenu fou lorsqu'il a vu Freygan, sous forme de shoggoth engloutir Bowen, et le mettre en pièces. Johnson s'est alors enfui dans les bois. Il pense que les péchés de Bowen sont la cause du fait qu'il ait été possédé par le Diable. Si les Investigateurs sont seuls avec Johnson et réussissent un jet sous Psychanalyse, il leur décrira ce qu'il a vu.

Tout Investigateur qui réussira un jet sous le Mythe de Cthulhu, reconnaîtra que la créature que Johnson a rencontré est une menace majeure.

Johnson sera désireux d'aider les Investigateurs à assainir la région de ce fléau, mais sa SAN n'est que de 10. Bien qu'il soit fragilement sain, il a trouvé de la force dans son sentiment religieux fanatique, mais une simple perte de 2 points de SAN le fera fuir en hurlant dans les bois, criant qu'il est poursuivi par des démons. A moins qu'il ne soit retenu lorsqu'il perdra l'esprit, il pourra se suicider. Si sa folie peut être mise en rapport avec les Investigateurs,

TÉMOIGNAGE DE JOHNSON L'ILLUMINÉ

« Avant de voir la lumière Sacrée, la lumière de Dieu et des Anges Sacrés venus des cieux, j'ai vu la Noire Obscurité de l'Enfer. Oui, mes amis, il y a des années, lorsque j'étais un pêcheur, vivant dans le péché absolu, sans licence... » (ici Johnson se réfère à sa vie de trappeur). « Je revenais des bois et vit mon compagnon dans le péché, pauvre Bowen, il était damné et saisi par Satan, les membres arrachés ».

« J'ai pu voir le Diable aussi clairement que je vous vois messieurs (et/ou mesdames) et j'en suis tombé à genoux, certain que le bon Dieu venu des Cieux allait me laisser subir la juste récompense pour mes crimes. Mais il eut pitié de moi ! Oui et il peut avoir aussi pitié de vous ! Mettez-vous à genoux et louez-Le et priez pour qu'Il ne vous laisse pas tomber dans les griffes de ce Diable ». (A ce moment-là, Johnson commencera un sermon franchement long et essaiera de tout faire pour que les Investigateurs se confessent à Dieu et se repentent de leurs péchés. Qu'ils se plient à ses exigences n'empêchera pas qu'ils reviennent sur ce sujet.)

« Vous vous demandez à quoi ressemblait ce bon vieux Diable ? Il était froid messieurs (et/ou mesdames), aussi froid que l'Enfer dans lequel vous finirez si vous ne louez pas notre Seigneur qui est aux cieux en cet instant ! Il était vêtu d'un costume d'homme du commun, sans aucun doute suffisamment effronté pour se déguiser lorsqu'il va et vient sur terre, se promène sur sa surface et rentre dans ses profondeurs. Ses vêtements étaient blancs, raillant ceux des Anges Sacrés, mais il était souillé de boue et d'immondices, révélant ses véritables origines. Il n'avait pas de tête comme les hommes. Il n'avait pas de bras comme les hommes. Il n'avait pas de jambes non plus. Ni de cœur. C'était juste une masse spongieuse à l'intérieur d'un faux costume, une masse de corruption et de péché. Elle bondit des bois et tomba sur ce pauvre Bowen, qui était damné, et les deux ne furent plus qu'un. Le Diable avait son bien. Bien que Bowen criât comme l'âme damnée qu'il était, Satan n'eut pas pitié. Le Seigneur et les Anges Sacrés peuvent avoir pitié, mais ils n'auront pitié que si vous vous tournez vers Eux et vous repentez de tous vos crimes et péchés commis par le passé. Vénérez Son nom !

« Le Diable avait la couleur des hommes mais ses yeux rougeoyaient, et ne se trouvaient pas dans sa tête. Le Diable mit Bowen en pièces et arracha l'âme de son corps ! Je savais que seul Dieu pouvait me sauver et je tombai sur le ventre et commençai à me vautrer et à supplier Dieu qu'il m'épargne. Il m'épargna et lorsque je relevai la tête Satan était parti. Il était parti, me laissant seul avec les restes de Bowen. J'ai été privilégié, j'ai été béni car j'ai eu une vision du jour du Jugement Dernier, lorsque la Terre sera emplie de ces deux classes de gens : ceux qui seront amenés au ciel avec les Anges bénis, et ceux qui seront laissés sur terre avec les Anges déchus, comme celui que j'ai vu l'autre nuit. Priez avec moi, s'il vous plaît, messieurs-dames, vous serez peut-être épargnés, comme je l'ai été. » (Johnson commencera alors une longue et fastidieuse prière qui n'amènera aucune information utile pour les Investigateurs.)

la ville deviendra extrêmement inamicale. Des pierres seront lancées à travers leurs fenêtres ; Amanda les mettra à la porte ; ils recevront des billets anonymes leur disant que ce serait une bonne idée de quitter la ville, et vite ; et ainsi de suite... Personne dans la ville ne les aidera. Tout le monde les rejettera et rendra leur travail doublement difficile.

Johnson (Albert) l'illuminé

FOR 10 CON 9 TAI 12 INT 11 POU 10 DEX 9
APP 12 EDU 7 SAN 10 Points de vie 11

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 50 % ; Pister : 60 % ; Poser un piège : 70 % ; Camouflage : 80 % ; Discussion : 25 % ; Éloquence : 80 % ; Chanter : 50 % ; Grimper : 70 % ; Sauter : 60 %.

ARME : Fusil .22 : 55 % ; 1D6 + 2 de dommages.

Les Habitants de la Ville

Comme il a été précédemment précisé, les habitants de la ville seront réticents au sujet de Freygan et de l'asile. Un joueur devra réussir un jet sous le Baratin, la Discussion et l'Éloquence pour rompre le mur du silence des habitants. Un seul jet de Communication devra être tenté pour chaque Investigateur. Pour chaque jet que les Investigateurs réussissent le groupe obtiendra un des paragraphes suivants qui contiennent quelques informations :

Donnée : Le docteur Freygan est d'abord arrivé en ville puis a ensuite ouvert l'asile, il y a environ quinze ans.

Donnée : Il y a environ huit ans il a commencé à rendre visite à la population squatter, détestée, de la colline de Stonecrest. Il disait qu'il préparait un article sur eux.

Donnée : Les squatters sont connus pour être des païens, des ivrognes voleurs qui sont insultants, menaçants et hargneux envers tous ceux qu'ils pensent pouvoir malmener. Personne ne se rappelle quand ils se sont installés pour la première fois dans la région.

Donnée : Tout au long des cinq dernières années, des camions se sont rendus à l'asile, jour et nuit. Freygan dit qu'il installe un laboratoire dans l'asile, mais personne en ville ne l'a visité.

Donnée : Tout comme le coroner, la majeure partie de la ville pense que le Dr Freygan est un trafiquant d'alcool, et que les camions viennent récupérer le whisky ou livrer la matière première. Les types des camions varient. Certains sont des camions locaux livrant du charbon ou des camions d'approvisionnement, mais la plupart ne proviennent pas de cet état. On a pu voir des gros et petits camions ou voitures et même des camions-citernes.

Aucun habitant de la ville ne se portera volontaire pour aider les Investigateurs à visiter l'asile ou les squatters.

La Bibliothèque de la Ville

Si les Investigateurs se rendent dans la minuscule bibliothèque, ils trouveront les données suivantes. Un jet réussi sous la Bibliothèque est nécessaire pour obtenir chacune de ces données.

La colline de Stonecrest est ainsi appelée à cause d'un vieux monument indien qui s'y trouve. Une petite tribu, que les autres tribus indiennes craignaient à cause de sa puissante sorcellerie vénérait sur cette colline une déité qu'ils appelaient Arwassa. Ils appelaient cette colline Arwatomagoma, la colline du Hurleur Silencieux.

Les ancêtres des squatters de la colline de Stonecrest descendent d'un groupe de colons suisses qui arrivèrent en Pennsylvanie en 1720 afin d'échapper aux persécutions religieuses. Ils appartenaient à une secte Anabaptiste qui fut jugée païenne par les Luthériens, les autres Anabaptistes, ainsi que les Catholiques. Forcés de se réinstaller plusieurs fois (perdant et gagnant des fidèles à chaque fois), ils fondèrent finalement leur propre ville, Farenfield, dans le Maine, en 1738. Mais Farenfield fut détruite durant la guerre de 1812 ; certains prétendent qu'elle ne fut pas détruite par les soldats anglais mais par des hordes d'habitants outragés qui vivaient dans leur voisinage. Les survivants fuirent dans les bois, où ils menèrent à partir de ce moment-là une vie discrète. Ils sont restés là, et se sont reproduits par croisements consanguins, pendant plus d'une centaine d'années. Un grand nombre de leurs enfants sont partis de la région (Information pour le Gardien : afin de propager ce culte infectieux) mais un nombre suffisant est resté pour que la colonie continue d'exister.

Dans la Bibliothèque, caché sous une pile de vieux livres, il y a **le journal** d'un officier anglais. Pour trouver ce trésor, l'Investigateur doit réussir un jet sous Trouver Objet Caché ainsi qu'un jet sous la Bibliothèque. Ce journal fut capturé au cours de la guerre de 1812 et appartenait au Capitaine James Fitz-Hugh.

Durant une marche nocturne, sa compagnie se perdit et pénétra dans une petite ville dans les collines :

EXTRAIT DU JOURNAL DE JAMES FITZ-HUGH

5 juin 1812

... les habitants de la ville étaient pour la plupart hargneux et hostiles envers nous, mais j'ordonnai à mes hommes de s'installer eux-mêmes pour la nuit dans les habitations qui leur convenaient le mieux et de ne pas tenir compte des impolitesses de leurs propriétaires. En ce qui me concerne, je passai la nuit dans la maison du Maire, et ce fut une nuit très agréable.

9 juin 1812 (Fitz-Hugh se réfère apparemment aux événements du 6 juin, mais n'eut pas l'opportunité d'écrire ce jour-là, pour des raisons évidentes).

Le matin, je ne déjeunai pas, bien que le Maire insistât pour que je mange quelque chose, ce qui me parut bizarre, car la nuit précédente, il avait été plutôt hargneux et rude. Finalement, il me bloqua le passage et déclara que je ne quitterais pas sa maison sans l'avoir satisfait. Je renversai le rustre d'un coup de poing et partis inspecter mes soldats.

Sur la grand-place, seuls deux ou trois de mes hommes s'étaient jusque-là rassemblés et j'envoyai Broughton (l'aide de camp de Fitz-Hugh) vérifier ce qu'il était advenu du reste de mes troupes. Avant que Broughton revienne, plusieurs des habitants apparurent, tenant des mousquets et faisant feu sur nous, abattant plusieurs de mes soldats. Nous ne fîmes pas feu, mais chargeâmes à la baïonnette et dispersâmes les scélérats après un court mais violent combat. Ils ne résistèrent pas à la puissance de l'acier, tout comme les autres Américains que nous avions combattus jusqu'alors. D'autres Américains arrivèrent, faisant claquer leurs mousquets, et nous battîmes en retraite vers l'hôtel de ville, le plus grand bâtiment à proximité, où nous réussîmes à maintenir les Américains à distance pendant la majeure partie de la matinée. A midi environ, les Américains chargèrent sur notre bâtiment et nous les repoussâmes, leur infligeant de grosses pertes. Nous fûmes alors stupéfaits et dégoûtés lorsque les Américains exposèrent les corps de plusieurs douzaines de nos soldats, qu'ils avaient apparemment emprisonnés et assassinés pendant qu'ils étaient innocemment stationnés dans leurs foyers. Les scélérats avaient charcuté et mutilé les corps de ces pauvres hommes qu'ils avaient rendus presque méconnaissables. Je remerciai le Seigneur de ne pas avoir partagé le repas du Maire. L'après-midi, Broughton et une poignée de soldats arrivèrent en courant sur la grand-place, prenant par surprise les Américains, et essayant manifestement de parvenir jusqu'à notre bâtiment où ils seraient en sécurité. Nous les encourageâmes et fîmes feu sur les Américains qui faisaient une sortie pour les retenir.

A ce moment-là, nous restâmes bouche bée lorsque nous vîmes le Maire courir au milieu de la place et commencer à crier et gesticuler frénétiquement en s'adressant à nos hommes, qui avançaient en bon ordre en dépit des tirs nourris des Américains. Nous fîmes feu

sur le Maire, mais nos projectiles semblèrent ne pas avoir d'effet. Comme il était près de là, Broughton commença soudain à s'étreindre l'estomac, et tomba à terre, se tordant de douleur dans la poussière. Tandis que nous regardions fixement, hébétés, un autre soldat, puis un autre tombèrent, présentant les mêmes symptômes. Puis je vis que chaque fois que le Maire finissait une série de mouvements, un autre de nos hommes montrait des signes de malaise et s'écroulait. Je demandai donc à nos soldats d'ajuster leurs tirs sur le Maire, et il fut rapidement criblé de balles, tombant prostré sur le sol. A ce moment-là, une demi-douzaine ou plus de nos hommes avaient été affectés, et je veillais à ce qu'ils soient guéris de leur affliction, quoi que leur ait fait le Maire. A mon grand désarroi, les hommes blessés, se redressèrent par à-coups et de manière non naturelle, levèrent leurs armes et commencèrent à attaquer vigoureusement, bien que maladroitement leurs camarades, qui furent forcés de riposter pour sauver leurs propres vies. Nous ne pouvions tirer car ils étaient étroitement engagés, et nous n'osions pas quitter l'hôtel de ville, par crainte des mousquets américains. Broughton et les hommes affligés combattaient diaboliquement, et bien qu'ils fussent en nombre inférieur, et rapidement transpercés maintes fois, ils continuèrent à combattre plus férocement jusqu'à ce que leurs colonnes vertébrales fussent brisées, et qu'ils tombent et meurent avant peu. Tous les hommes affligés étaient morts, ainsi qu'au moins une douzaine de leurs camarades, ne laissant en tout et pour tout que deux hommes en vie. Les Américains se déversèrent et les massacrèrent rapidement, malgré nos cris et nos tirs nourris.

Peu avant que le soleil ne se couche, les Américains formèrent sur la grand-place une barricade constituée de meubles, de pierres et d'autres matériaux. Derrière cette protection sûre, nous pouvions les entendre chanter leurs hymnes et leurs psaumes. Leurs hymnes n'étaient ni en anglais, ni en latin, et je ne puis déterminer quel langage ils parlaient. Le chant continua plusieurs minutes, puis une immense créature s'éleva parmi eux. Si horrible était ce démon de l'Enfer que bon nombre de mes hommes défaillirent et je fus moi-même fortement éprouvé. Elle était grande, noire, avec des appendices et une grande bouche ouverte. Reconnaissant notre incapacité à traiter avec une telle créature, et étant donné que nous n'avions ni prêtre, ni aumônier avec nous, nous avons fui le bâtiment, subissant de nombreuses pertes à cause des tireurs d'élite américains, et nous nous frayâmes un chemin vers la grand-route, où nous rejoignîmes le Major Wittington et ses troupes.

Je conseillais au Major Wittington de s'acheminer sur le champ vers le village et de liquider toute opposition, mais je n'informais pas le Major de nos expériences plus macabres. Le Major fut impressionné par mon compte rendu sur la traîtrise du Maire, et nous y partîmes le jour suivant, qui était le 7 juin. Bien que j'observasse craintivement les bâtiments, aucun démon de l'Enfer n'apparût, et nous mîmes le feu dans toute la ville, tuant de nombreux habitants. Bien que la ville parût plutôt prospère, nous ne trouvâmes pas d'importantes quantités d'or ou d'argent. Puisse Dieu avoir pitié de mon âme.

L'ASILE D'ALIÉNÉS DE GREENWOOD

Le bâtiment de l'asile est un joli manoir de style italien avec deux ailes. Une des ailes a un étage, mais l'autre en a deux. Le bâtiment et le parc sont entourés par un mur de trois mètres de haut et de soixante centimètres d'épaisseur. Les portes de devant ont une serrure renforcée, ce qui leur confère une FOR de 50. Trois personnages pourront exercer avec efficacité une pesée à l'aide d'un levier afin de forcer la serrure. Il y a un conduit acoustique sur un des montants de porte, il est relié au bâtiment principal.

Le parc est agrémenté de haies taillées, d'arbres, de nombreux bancs, sur lesquels sont assis des pensionnaires, et une fontaine. Lorsque les Investigateurs se rendront à l'asile, leurs joueurs pourront tenter deux jets sous Trouver Objet Caché pour leurs personnages. Le premier permettra à ceux-ci de remarquer que toutes les fenêtres de l'asile ont des barreaux, et pas seulement les fenêtres des cellules des pensionnaires. Le second jet leur révélera une faible trace de charbon répandu menant à un déversoir de charbon derrière le manoir. Le déversoir ne laissera passer personne ayant une TAI supérieure à 10.

Freygan contre les Investigateurs

Si les Investigateurs se rendent directement chez Freygan avec des soupçons, que ce soit en ce qui le concerne ou concerne d'autres personnes inconnues qui pourraient s'acharner sur l'asile, il niera tout, sera extrêmement courtois et il leur fera faire une courte visite de l'asile s'ils le désirent, leur montrant qu'il n'y a rien à cacher. S'ils se rendent à l'asile incognito, utilisant une histoire comme prétexte pour jeter un coup d'œil, il sera un hôte magistral, fera faire une visite complète et mettra en valeur l'excellent équipement médical, dont son laboratoire de chimie installé dans la cave, et expliquera ses théories sur les causes chimiques de la folie. Il leur montrera aussi les quartiers des malades, leur permettant de parler avec eux. La compétence en Psychologie de Freygan est de 80 %, et si un Investigateur lui parle pendant une période prolongée, il aura 80 % de chances de savoir si l'Investigateur le hait ou le craint.

Si les Investigateurs font un faux-pas, ou accusent directement Freygan, il ne réagira pas, pensant qu'ils ne peuvent rien contre lui et que de toute façon personne ne les croira. S'ils tentent de l'accuser publiquement et que cela puisse interférer avec ses plans ou ceux des squatters, il les attaquera sous forme « totale » de proto-shoggoth s'ils sortent de la ville, puis, soit il tentera de les incapaciter et de les amener dans son laboratoire souterrain pour qu'ils deviennent de la matière première pour ses cuves, soit il les mettra en pièces s'il le faut.

Dr Terence Freygan

FOR 14 CON 13 TAI 11 INT 16 POU 12
DEX 15 APP 7 EDU 21 SAN 0
Points de vie 12

COMPÉTENCES : Lire/Écrire l'Anglais : 105 % ; Lire/Écrire le Grec Ancien : 75 %, Mythe de Cthulhu : 47 % ; Astronomie : 45 % ; Botanique : 60 % ; Chimie : 90 % ; Pharmacie : 90 % ; Soigner une Maladie : 75 % ; Soigner un Empoisonnement : 75 % ; Zoologie : 80 % ; Diagnostiquer une Maladie : 80 % ; Psychologie : 80 % ; Discussion : 60 % ; Éloquence : 70 % ; Psychanalyse : 65 % ; Biologie : 95 % ; Électricité : 60 %.

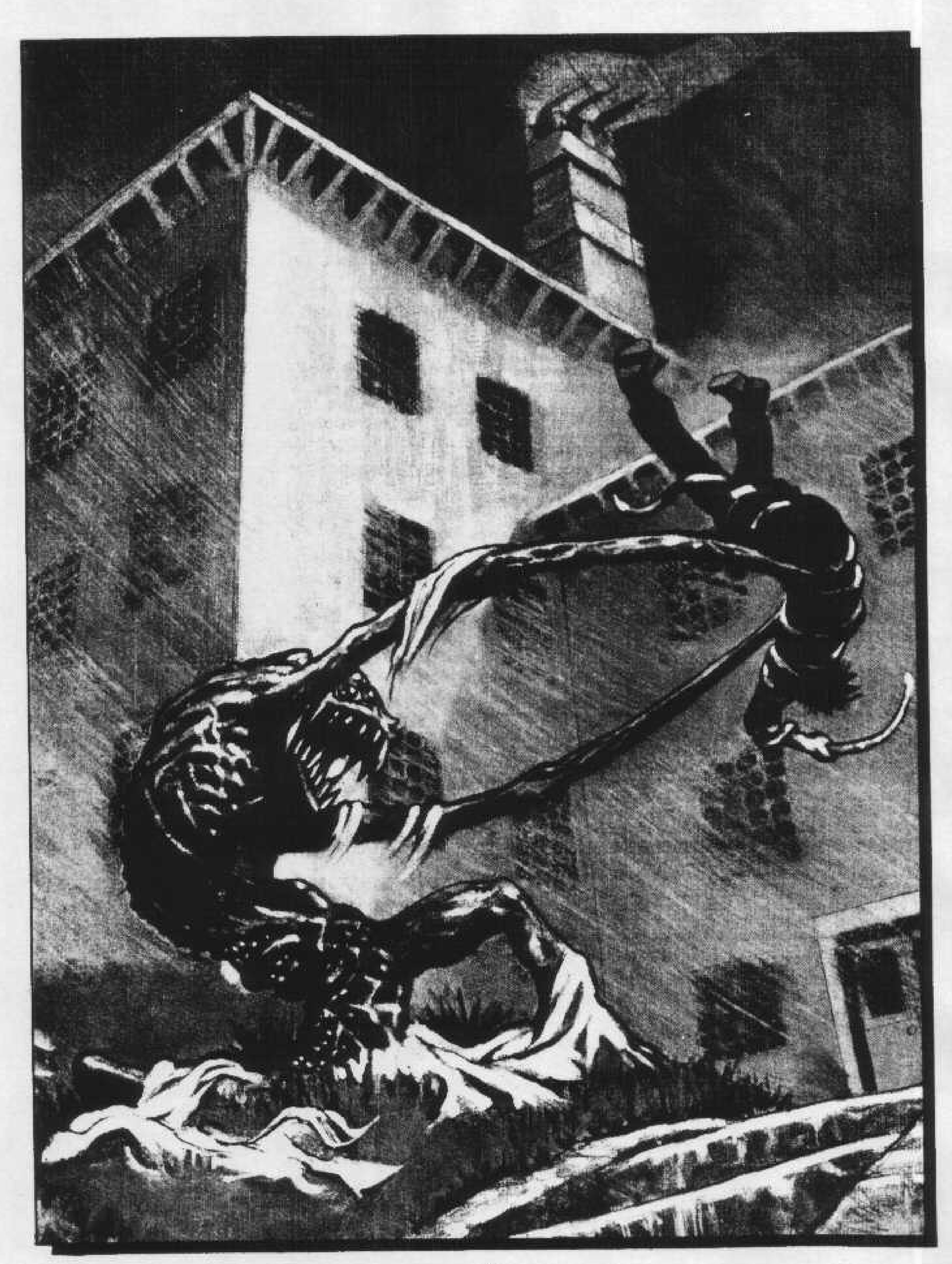
ARMES : Écrasement (sous forme de proto-shoggoth) : 100 % ; 2D6 de dommages, par round suivant celui où il a englouti sa victime.
Coup de poing : 60 %, 1D3 + 1D6 de dommages.
Coup de pied : 35 %, 1D6 +1D6 de dommages.
Lutte : 30 %, aucun dommage, mais peut immobiliser la victime.
Pincement de nerf : 60 %, effet spécial.

SORTILÈGES : Créer une porte, Appeler Arwassa, Créer une fenêtre.

NOTES : L'attaque par écrasement de Freygan sous forme de shoggoth est effectuée avec 100 % de précision, mais elle ne peut atteindre qu'un homme à la fois. L'attaque initiale n'inflige pas de dommage, mais lors des rounds suivants, la victime subit 2D6 de dommages par round.

Freygan ne prend qu'un minimum de dommages par toutes les armes physiques et ne peut pas subir d'empalement. Le feu ne lui inflige que la moitié des dommages, et il peut régénérer des points de vie à une cadence de 2 points par round jusqu'à ce qu'il soit mort.

Freygan utilise une attaque spéciale. Grâce à ses études, il a une connaissance diabolique du corps humain et peut, dans un combat en corps à corps, faire un pincement de nerf qui incapacitera la victime pour 1D10 rounds à moins que la victime ne réussise un jet sous la CON × 3 ou moins sur 1D100. Ce pincement de nerf est effectué à 30 %. Le corps de Proto-shoggoth de Freygan lui permet d'allonger subitement son bras, de façon à ce que cette attaque puisse être lancée à une distance de dix ou vingt pieds. Freygan peut aussi voir dans les coins ou observer par-dessus des obstacles, car il peut très facilement former un œil dans sa main et voir avec.



Si Freygan se met vraiment en colère ou s'il est vraiment énervé, il y a des chances qu'il perde tout self-contrôle et que ses caractéristiques se déforment et changent devant les yeux des Investigateurs horrifiés. Lorsque Freygan est ainsi émotionnellement troublé, le Gardien doit réussir le jet de Chance de Freygan (60 %) ou le monstre se transformera involontairement.

La perte de SAN découlant de la vision de Freygan sous forme de proto-shoggoth est d'1D10, avec une perte d'1 point même si un jet sous la SAN est réussi. Voir Freygan, passer entièrement ou partiellement de la forme du shoggoth à la forme humaine, provoque aussi cette perte de SAN.

Freygan ne peut changer son visage afin de ressembler ou d'imiter de manière effective un autre être humain. Il peut, soit maintenir la forme de son ancien corps, soit se déformer et se transformer en monstre.

REZ-DE-CHAUSSÉE DE L'ASILE DE GREENWOOD

B-1 : ***Salle de Réception :*** Dans cette grande et belle pièce, des panneaux de bois, plusieurs grands tableaux représentant des paysages, un superbe canapé en cuir, et un grand nombre de fauteuils en velours. Le bureau du réceptionniste se trouve dans un coin de la pièce. Sur le mur, derrière le bureau, il y a un grand nombre de tuyaux acoustiques à bouchon reliés au bureau et au laboratoire de Freygan, aux salles de travail, aux quartiers des infirmiers et aux chambres des employés. Ces tuyaux peuvent aussi être utilisés pour écouter indiscrètement dans une autre pièce. L'auditeur doit réussir un jet sous Écouter pour entendre quelque chose, car ceux qui parlent dans la pièce ne sont pas en permanence tout contre le tuyau.

Sur le bureau, il y a une machine à écrire, un carnet de notes, un registre d'admisission et des plumes. Il n'y a rien de répréhensible à trouver ici. Charity Ballow est toujours là durant les heures de bureau, et recevra les visiteurs.

B-2 : ***Dépense :*** Dans cette pièce, il y a des galoches, des pardessus et du bois extra-sec.

B-3 : ***Débarras :*** Dans cette pièce, il y a des vieux meubles, tout un fatras, plusieurs sacs de ciment, etc. Il n'y a pas d'outils.

B-4 : ***Salle d'Examen :*** Cette pièce contient tout ce qui est nécessaire pour faire un examen physique et mental complet et subir un traitement. Ce matériel comprend une table d'opération, un canapé, et un équipement de base pour visite médicale, tels que des abaisse-langues, des stéthoscopes, et toutes ces sortes de choses. La table et le canapé sont équipés de sangles.

B-5 : ***Électrothérapie :*** Cette pièce est équipée de tout le matériel nécessaire pour la thérapie à l'électrochoc des années 20, incluant une table avec des sangles, un générateur et des électrodes. Des camisoles de force sont accrochées aux murs.

B-6 : ***Débarras :*** Cette pièce contient du matériel électrique usé et détérioré, ainsi que des meubles cassés dont des lits de patients.

B-7 : ***Chambre du Chauffeur et du Factotum :*** C'est dans cette pièce que dort et se repose Standish Schlechter. C'est une chambre ordinaire. Il y a un fusil de chasse à pompe de calibre 12, chargé et pendu sur un mur. Une boîte dans laquelle il y a des pierres parfaitement sphériques est posée à côté du lit. Lorsqu'il ne travaille pas pour l'asile, Schlechter aime s'asseoir dans sa chambre et se servir des pierres pour dessiner des motifs sur le parquet. Quiconque l'observera en train de faire cela verra que lorsqu'il modifie le motif, le parquet semble se mettre à pulser, se bombant l'espace d'une seconde, et se creusant la seconde suivante. Lorsqu'on observera cela il faudra faire un jet sous la SAN, et si le jet est raté, cela signifiera une perte d'1D6 points de SAN. Un jet réussi sous le Mythe de Cthulhu permettra à l'Investigateur de réaliser que l'homme est en

LES PROTO-SOGGOTHS

Freygan est un excellent médecin et scientifique, il a fait des recherches approfondies sur le problème de la création d'une nouvelle forme de vie protoplasmique. Grâce à ses lectures des Manuscrits Pnakotiques, à l'étude et à la vénération d'Arwassa (son Dieu), il a finalement réussi à comprendre le processus qui transforme le tissu animal en une forme ressemblant à celle du terrible shoggoth : une sorte de matière « proto-shoggothique ». Grâce à ce processus, il a réussi à garder le cerveau humain intact, bien que réparti dans tout l'organisme, tout en préservant l'intelligence et la personnalité.

Freygan a été lui-même la première application réussie de ce processus sur l'homme. Il est maintenant entièrement composé de matière de proto-shoggoth. Le tissu de proto-shoggoth (sous la forme créée par Freygan) a la couleur et la texture de la chair humaine, bien qu'il soit mobile et qu'il puisse changer de forme à volonté. Une masse de tissu proto-shoggoth ressemble à une grande masse de chair humaine, de couleur marron clair ou brune, couverte de tétons et de nombrils, de sortes d'arêtes là où les muscles ou les os saillent, et même d'yeux ou d'autres orifices. Elle peut aussi être couverte de sortes de blessures grandes ouvertes qui ne saignent pas, qui béent sur l'intérieur, où l'on peut voir des intestins et d'autres organes. L'ensemble palpite continuellement, respire en rythme et se soulève. Il peut faire pousser des membres à volonté, qui ressembleront à ceux d'un être humain, bien qu'ils puissent se plier bizarrement, ou être couverts d'épais muscles noueux à des endroits où il ne devrait pas y en avoir. La chose peut être comparée à un sac de peau humaine qui renferme une masse d'organes divers et de parties du corps. Le « sac » est plein à craquer, ce qui fait qu'il semble exercer une pression de l'intérieur.

La perte de SAN, s'applique aussi à la vision du Dr Freygan lorsqu'il se transforme en proto-shoggoth. Freygan n'agira ainsi que lorsqu'aucune personne étrangère n'est dans les environs ou lorsqu'il est prêt à attaquer ou à tuer quelqu'un. En principe, Freygan peut changer de forme à volonté. Il peut être tranquillement assis, puis faire soudainement pousser un doigt parfaitement formé à l'aide des muscles de son front, ou faire surgir un œil, parfaitement constitué dans la paume de sa main. De tels « gags » sont spécialement utilisés pour effrayer les patients, pour les rendre encore plus fous, ou pour impressionner les squatters et affirmer son autorité.

Le Dr Freygan (et éventuellement, son armée de proto-shoggoths) a les capacités suivantes. Il peut changer la forme de son corps à volonté, en allongeant grandement un membre, ou en en faisant pousser de nouveaux. Il peut ouvrir des bouches sans lèvres ou faire pousser des organes sensitifs partout sur son corps. Cependant la masse totale et le volume de son corps ne peuvent être modifiés, c'est pourquoi si un bras épais et long se forme à partir de sa poitrine, une autre partie de son corps devra se rétracter en compensation. Il peut attaquer en corps à corps normal, en donnant des coups de pied, de poing, en luttant (ou même en mordant), ou il pourra tout simplement envelopper son adversaire et l'écraser. En combat normal, le Dr Freygan peut faire pousser autant de membres qu'il le désire mais il ne peut frapper qu'avec deux d'entre eux au cours d'un même round. Cela peut être deux attaques de n'importe quel type, soit un coup de pied ou de poing, ou même la « lutte ». Freygan peut, s'il le désire, saisir sa victime avec quelques membres, puis continuer à lui donner des coups de pied et des coups de poing avec les autres. S'il décide tout simplement d'envelopper sa victime, il a 100 % de chances de réussir. Bien sûr, la victime attaquée peut tenter de faire un jet sous Esquiver, à condition de ne pas tenter d'attaque pendant le même round. Contrairement à un véritable et monstrueux shoggoth, Freygan ne peut envelopper qu'un seul humain à la fois. Chaque round après l'avoir saisi, il peut le presser et le broyer. La victime sentira les côtes et les vertèbres de Freygan fouiller dans son corps et les énormes muscles palpitants écraser ses nerfs et ses muscles. Cette attaque inflige 2D6 points de dommages par round tant que Freygan retient sa victime. Ce dommage est égal à deux fois le bonus de dommage de Freygan. Si un proto-shoggoth était créé, et qu'il soit si petit qu'il n'ait pas de bonus de dommage, il infligerait tout de même 1D6 point de dommage d'écrasement.

Si un proto-shoggoth était créé si petit qu'il aurait dû normalement recevoir un malus de dommage, il infligerait tout de même 1D3 de dommage par round.

train de déformer le continum espace-temps et joue avec les angles et la géométrie non euclidienne.

B-8 : ***Chambre de la Cuisinière-Intendante :*** C'est le repaire de Bettina Marston. Il y a un lit, deux buffets et trois miroirs, mais rien qui puisse susciter des soupçons.

B-9 : ***Salle de Travail :*** Ici, il y a des vieux projets, des notes, et de la correspondance en rapport avec l'asile, qui date du temps où Freygan était vraiment intéressé par l'asile pour réellement soigner les malades. Une épaisse couche de poussière recouvre l'ensemble.

B-10 : ***Chambre du Docteur Freygan :*** Freygan ne dort plus dans cette chambre (sous forme de proto-shoggoth, il n'a plus besoin de sommeil), et un jet réussi sous l'Idée permettra à l'Investigateur de remarquer une épaisse couche de poussière qui recouvre toute la pièce. La chambre contient un lit, une table de chevet et une commode pleine de vêtements.

Un jet réussi sous Trouver Objet Caché révélera qu'un tableau accroché au mur est légèrement de travers. Si les Investigateurs jettent un coup d'œil derrière le tableau, ils découvriront un coffre dans le mur. Sa fermeture à combinaison est sophistiquée. Elle nécessite quatre jets réussis consécutivement sous le Crochetage pour que le coffre s'ouvre (ou quatre jets sous la Mécanique consécutifs, si on veut simplement la forcer). A l'intérieur, il y a un sac en cuir contenant 5 000 $ en antiques pièces d'or, un livre de comptes, deux chemises et un petit médaillon en argent.

Le Livre de Comptes : Si le livre de comptes est étudié et qu'un jet sous la Comptabilité est réussi, il paraîtra évident au lecteur que d'aucune manière les revenus de l'asile ne pourront payer les dépenses faites par Freygan : il y a des factures concernant des équipements tels que des générateurs électriques fonctionnant au gasoil, une grande quantité de fournitures de laboratoire, dont des grandes cuves, des réservoirs fermés hermétiquement, et des grandes quantités de matériel électrique.

Première Chemise : La première chemise du coffre contient une copie dactylographiée du sortilège « Créer un Vitrail-Vortex ». Ce sortilège peut être appris à partir de cette copie si le lecteur étudie soigneusement le sortilège pendant au moins une semaine, puis réussit un jet sous son INT × 3.

Deuxième Chemise : Sur la deuxième chemise, il y a marqué « Technique de Création ». Si un Investigateur lit ce dossier, il découvrira ce que Freygan manigance exactement. Le lecteur ou les lecteurs devront réussir divers jets pour comprendre comment s'effectue exactement l'opération. La lecture de ce manuscrit ajoute 3 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu, et coûte 2D6 de SAN. Il donne aussi au lecteur un bon point de départ, si jamais il décide de créer lui-même de la matière de proto-shoggoth.

Le titre complet du manuscrit est « Procédure de Transformation Intracellulaire ». La première partie, qui ne nécessite qu'un jet réussi sous Lire l'Anglais de la part du lecteur, résume sommairement comment le processus est accompli. On injecte d'abord à la victime une variété de drogues (décrites ci-dessous). Si l'esprit de la victime doit continuer à fonctionner, de l'« Amortisseur d'Humeur » doit aussi être injecté, s'il ne doit pas fonctionner, le « Destructeur d'Esprit », un poison d'origine chimique, est donné afin de produire des dommages sérieux au cerveau, mais pas assez puissant pour tuer la victime. Le résultat est un corps vivant mais sans intelligence. La victime est ensuite immergée dans une cuve de transformation, qui réduit le corps, après un certain temps d'incubation en tissu de proto-shoggoth. La quantité de drogues et d'électricité doit être précisément contrôlée pour obtenir l'effet désiré. Les drogues suivantes et leurs effets sont décrits dans le manuscrit. Pour se représenter comment créer et utiliser une de ces drogues à partir du manuscrit, un joueur-investigateur devra réussir les jets sous les compétences de son personnage en Chimie, Mythe de Cthulhu, Pharmacie et Électricité. Il ne peut essayer qu'une fois par drogue.

Catalyseur de Proto-Shoggoth : Cette drogue est l'agent initial qui prépare le corps humain à la transformation en tissu de proto-shoggoth lorsqu'il est exposé aux solvants adéquats. Bien que la drogue ne cause en soi aucun dommage, l'immersion dans les cuves sans cette drogue provoquerait une mort instantanée.

Accélérateur Cellulaire : Cette formule est plus facile à créer que les autres. Quiconque réussit un jet sous la Chimie et la Pharmacie pourra la produire à volonté. Les ingrédients sont disponibles dans n'importe quel grand laboratoire, et une dose normale de ce produit coûte approximativement 10 $ en ingrédients. Le processus de fabrication requiert 6 heures, durant lesquelles le chimiste doit être constamment présent. N'importe quelle quantité de drogue peut être fabriquée en une seule fois : la seule limitation est la taille et la qualité du laboratoire du chimiste, qui doit être vraiment bon et bien équipé.

L'injection de cette drogue accroît les pouvoirs de guérison du corps, soignant 1D10 points de dommage en 1D4 × 10 minutes. A chaque fois que cette dangereuse drogue est utilisée, le joueur-patient doit tenter un jet sous la CON × 5 de son personnage. Si le jet est raté, la drogue stimule des dégénérescences cellulaires massives, telles que des cancers (les dommages seront quand même guéris). Après avoir raté un jet sous la CON, des tumeurs malignes se formeront sur tout le corps de la victime. Les premières tumeurs apparaîtront quelques heures après, bien que des douleurs musculaires et articulaires soient ressenties au bout de trente minutes. Au bout d'un jour, le personnage sera cloué au lit. Après 2D6 jours, la victime sera réduite à une masse de chair suppurante, et après 1D3 jours supplémentaires de torture, il mourra. Rien ne pourra être fait pour le sauver. Quiconque observera le stade final dans lequel se trouvera la victime devra réussir un jet sous la SAN (une seule fois) sinon il perdra 1D8 points de SAN. Les médecins effrayés par l'état de la victime diront qu'il s'agit d'une maladie inconnue de la Science actuelle.

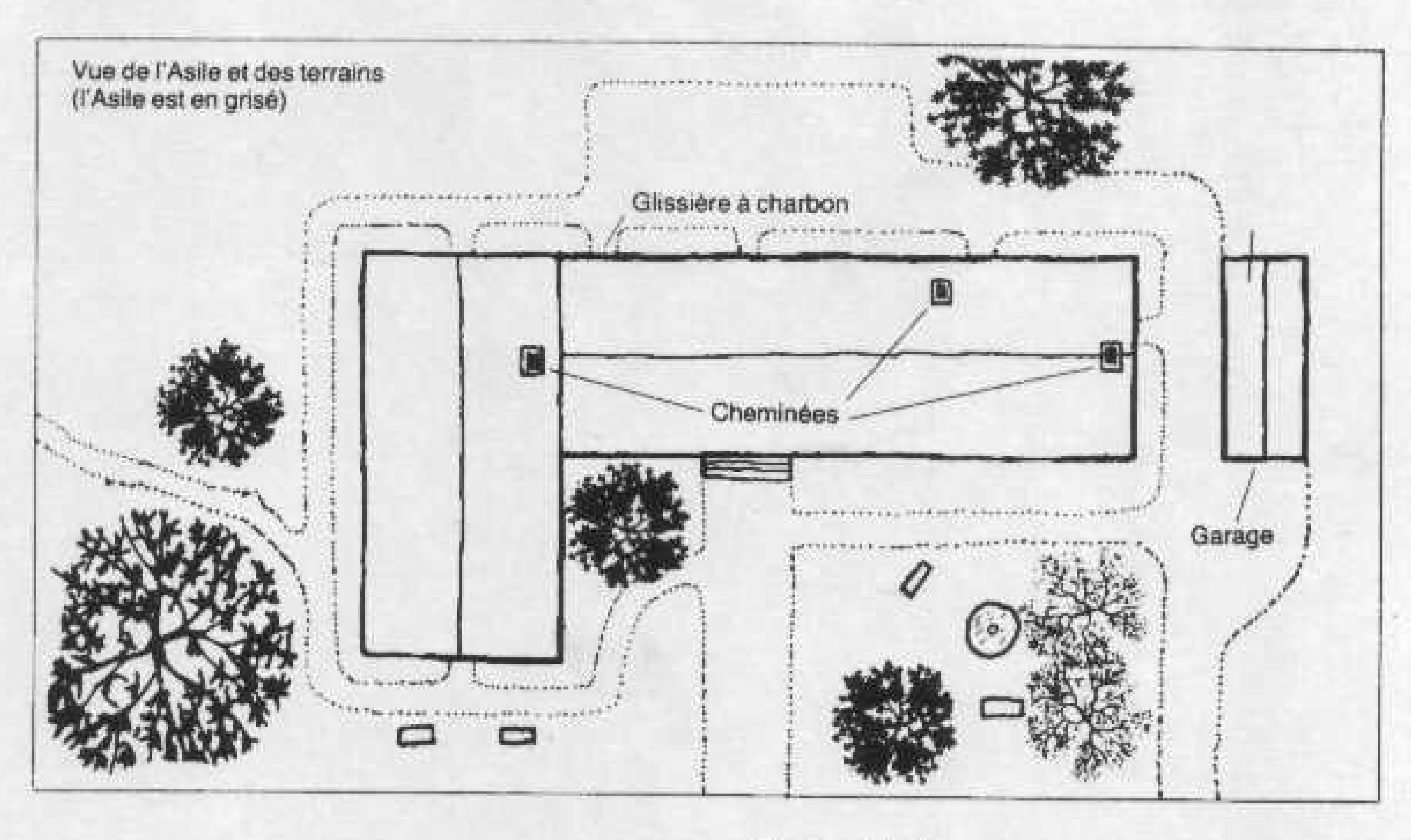
Solvant Cellulaire : Cette drogue, qui peut être utilisée comme un poison ingestif d'une force de 14, inflige 1D6 points de dommages par dose à toute créature sur laquelle on en verse, ou que l'on éclabousse avec, car elle cause une dissolution des cellules et des parties entières du corps peuvent se détacher. La puissance de la drogue lui permet d'avoir des effets sur des créatures comme les shoggoths. Si on l'utilise sur du tissu de proto-shoggoth, elle le dissout (le solvant inflige 3D6 de dommages par dose aux proto-shoggoths, mais pas aux shoggoths). La perte de SAN lorsqu'on observe ce solvant agir sur n'importe quelle créature est d'1D4. L'APP d'un humain est diminuée d'1 point pour chaque point de dommage

NOTE SUR LES PORTES ET AUTRES OUVERTURES

Barreaux de Fenêtres : Les barreaux des fenêtres sont en fer moulé. Chaque barreau résiste à la poussée avec une FOR de 40. Une scie à métaux inflige 1D3 de dommages lorsqu'on réussit un jet sous la Mécanique. Le jet peut être tenté chaque minute. Un jet de 96-00 signifie que la lame de la scie à métaux se casse, à moins que le personnage ne réussisse immédiatement un second jet sous la « Mécanique » (ce second jet ne causera aucun dommage à la porte, il empêche simplement la lame de se briser à cause d'un jet catastrophique).

Portes Renforcées : Toutes les portes qui sont marquées d'un point sont en acier et ont une force de 150 chacune. Il y a des judas au niveau des yeux sur toutes ces portes.

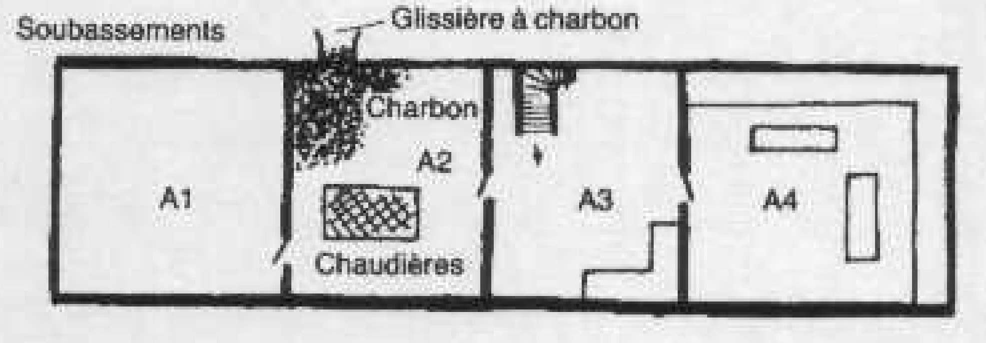
Autres Portes : Toutes les portes des salles de l'asile sont fermées à clef. Chaque membre du personnel (ainsi que Freygan lui-même) a un jeu de clefs qui ouvre toutes les portes.



Plan de l'asile







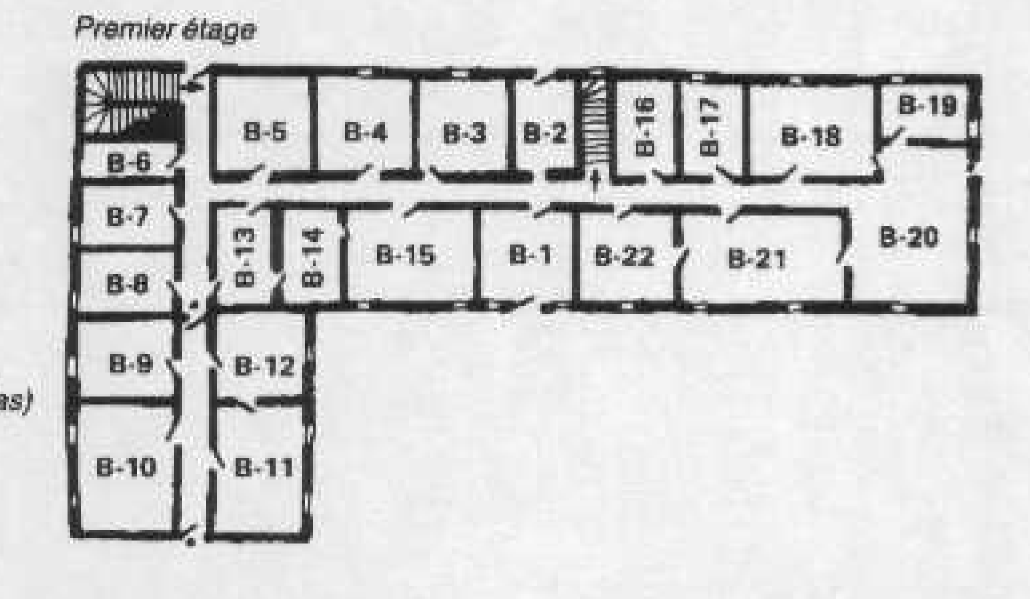
(Il y a également une porte blindée obstruant les escaliers vers le deuxième étage)

Portes

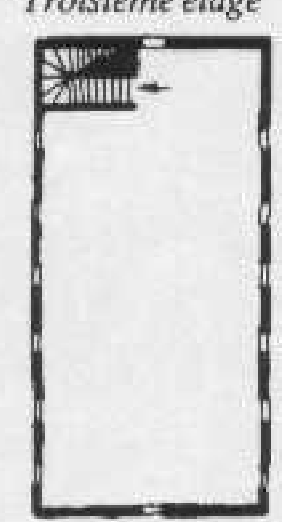
Portes blindées

Escalier (flèche vers le bas)

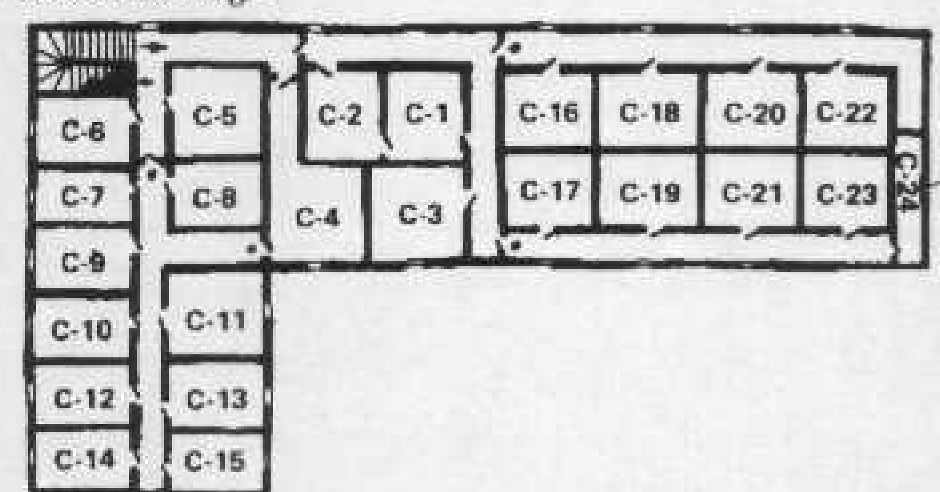
Fenêtres











infligé, à moins qu'un jet sous la Chance ne soit réussi. Si plus de la moitié des points de vie de la victime sont détruits par ce solvant, il en résultera une difformité majeure, telle que la perte d'un bout de chair sur un membre, comme s'il avait été dissout ou brûlé.

Destructeur d'Esprit : Il s'agit d'une drogue de force 12, qui est opposée à l'INT de la victime. Si elle surmonte l'INT de la victime, celle-ci perdra 1D6 point d'INT. Au moment où la victime réalise que son esprit est lentement détruit, elle perdra tout de même 1D3 point de SAN. Ce produit chimique est habituellement injecté en doses successives, car une dose trop importante injectée en une seule fois peut causer la mort. Si la victime perd plus d'Intelligence qu'elle n'en possède, chaque point de dommage d'INT en excédent est retiré à la CON. Si plus d'une dose est injectée en une seule fois, chaque dose de drogue attaque séparément la victime. Habituellement, au moins quatre ou cinq doses sont nécessaires pour préparer un sujet à la transformation en matière de proto-shoggoth.

Amortisseur d'Humeur : Cette drogue n'est injectée par Freygan que lorsqu'il désire que l'esprit de la personne qui subira la transformation continue à fonctionner. Elle permet à l'esprit d'être capable de voir les événements les plus bizarres sans avoir des réactions de démence, bien qu'il n'empêche pas pour autant la perte de points de SAN. (Cependant, si la Santé Mentale atteint zéro le personnage devient tout de même fou.) La drogue tue temporairement toute émotivité.

L'utilisateur ne ressent aucune émotion, ni peur, ni pitié ni quoi que ce soit d'autre pendant 30 minutes, moins la CON du personnage en minutes. Par exemple, si la drogue a été prise peu avant un combat avec une créature surnaturelle, les utilisateurs pourraient attaquer le monstre sans peur jusqu'à ce qu'il ou eux soient morts. Des camarades blessés seront laissés en arrière jusqu'à ce que l'objectif de l'utilisateur soit atteint. Après avoir récupéré des effets de la drogue, l'utilisateur se rappellera de ce qu'il a fait et ressenti, et subira une perte automatique d'1D4 ou plus points de SAN.

Le médaillon : Le dernier objet contenu dans le coffre est un petit triangle en argent. Un jet réussi sous le Mythe de Cthulhu permettra d'identifier cet objet comme étant le Sigille d'Yr. Lorsqu'on le porte, il accroît de 5 % les chances du porteur de réussir à congédier une créature du Mythe (qu'il est normalement possible de congédier).

Sur la table de nuit se trouvent une lampe et un livre qui n'a pas été ouvert depuis longtemps : une des lectures éclairée de Freygan. Il s'agit de *« Une enquête sur les mystères hermétiques, avec des dissertations sur les plus célèbres des philosophes alchimistes »*, par Mary South, édité à Londres en 1850 (+ 2 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu, + 5 % à la connaissance en Occultisme, − 1 D3 de SAN, aucun sortilège).

B-11 : *Cabinet de Travail* : Il s'agit d'une pièce de relaxation : les meubles sont en cuir et des gravures plutôt suggestives décorent les murs. Il y a un matelas avec des draps et une couverture dans un coin de la pièce. Pendant la semaine Charity Ballow dort là. Le Dr Freygan passe parfois la nuit avec elle. Les perversions possibles dans les rapports entre deux personnes ayant une telle mentalité, combinées avec les pouvoirs spéciaux de Freygan, dépassent ce que l'imagination peut supporter.

B-12 : *Salle de Séjour* : C'est une salle de séjour normale, avec des meubles plutôt conventionnels. Elle est propre et bien tenue, une pile de 10 ans de JAMA *(Journal de l'Association Médicale Américaine)* et du magazine Harper sont posées sur une table.

B-13 : *Bureau Secondaire* : Bristol Knegin, le factotum de Freygan, dirige l'asile depuis ce bureau lorsque Freygan est dans son laboratoire, ce qui est le cas la plupart du temps.

B-14 : *Salle des Archives* : Dans la salle des archives, il y a tous les dossiers de l'asile, dont tous les dossiers des patients, leurs cas, etc. Il y a 20 tiroirs pleins de dossiers, une table et deux chaises. Un examen attentif des dossiers des cinq résidents récemment décédés ne révélera aucune mention de maladie organique ou d'affection particulière précédant leur mort.

B-15 : *Bureau de Freygan* : Il est meublé avec goût, avec un ameublement strict de style édouardien, et comprend un bureau, des chaises, un canapé et une bibliothèque composée d'une collection étendue d'ouvrages cliniques et théoriques sur la psychologie (un jet réussi sous la Psychologie révélera qu'il n'y a aucun auteur controversé). Une inspection de ces livres révélera que Freygan possède un grand nombre de livres sur les causes biochimiques de la folie.

Dans le tiroir supérieur droit du bureau (qui est toujours fermé), il y a un trousseau de clefs pour toutes les portes de l'asile. Dans le coin de la pièce, un ensemble de classeurs à rideaux contient tous les dossiers des anciens et actuels pensionnaires de l'asile.

B-16 : *Toilettes des Hommes et* B-17 : *Toilettes des Dames :* Ces deux WC identiques ont les toilettes les plus modernes qui soient, avec les réservoirs à eau montés sur le mur. Dans les toilettes des dames, il y a aussi une banquette recouverte de crin de cheval.

B-18 : *Cuisine* : C'est une cuisine normale pour un établissement de cette taille. Il y a là l'habituelle prolifération de couteaux, de hachoirs, de rouleaux à pâtisserie, de tisonniers et autres objets similaires. La cuisine a sa propre cheminée, qui sert à la fois à chauffer la pièce et à faire la cuisine. Il est nécessaire de préparer une grande quantité de nourriture, et Bettina Marston passe beaucoup de temps à travailler dans cette pièce.

B-19 : *Réserve* : Elle contient des conserves en boite, des bocaux de conserve, des sacs de farine, et d'autres produits de première nécessité.

B-20 : *Salle à Manger du Personnel* : C'est ici que les membres du personnel et leurs invités mangent. Il y a une commode chinoise contre un mur. Au centre de la pièce, il y a une longue table où peuvent s'asseoir 12 personnes. Dans un coin de la pièce il y a une petite table sur laquelle il y a une statue de 25 cm de haut. Un jet réussi sous l'Anthropologie révélera qu'il s'agit d'une création indienne de la Nouvelle-Angleterre, vieille d'au moins 100 ans. Elle est de forme vaguement humaine, mais la majeure partie des détails des membres et du visage semblent avoir été effacée. On peut tout de même encore voir une énorme bouche béante et une série de symboles décoratifs autour de ses pieds.

Un jet réussi sous la Géologie révélera à l'Investigateur que le visage et les membres n'ont pas été vraiment effacés : ils ont toujours été ainsi. Si un jet sous l'Occultisme est réussi, les Investigateurs réaliseront aussi que les symboles décoratifs autour des pieds de la statue sont des signes indiens secrets.

Si on questionne Freygan sur ce sujet, il dira sans mentir que c'est un cadeau de personnes vivant dans la forêt, et que c'est une représentation d'une déité indienne Arwassa.

B-21 : *Salle de Réunion du Personnel* : Il y a une longue table entourée de chaises. Elle n'est jamais utilisée, mais Freygan aime la montrer aux visiteurs comme exemple de l'équipement de l'asile.

B-22 : *Petit Salon du Personnel* : Cette pièce sert de salle de séjour pour le personnel, et elle a un aspect délabré à cause des sauvages sauteries qu'ils aiment organiser.

B-23 : *Garage* : La voiture de Freygan, une grande limousine Studebaker, qui peut transporter sept personnes, y est garée. Il y a deux jeux de clefs. Freygan en a un et le factotum a l'autre.

Il y a un placard au fond du garage qui contient un ensemble complet d'outils de mécanique automobile. Accroché au mur, sous le

niveau des yeux, à l'intérieur du cabinet, il y a un revolver de calibre 32 chargé. Un Investigateur doit passer sa tête complètement à l'intérieur du placard pour pouvoir le repérer grâce à un jet réussi sous Trouver Objet Caché.

B-24 : *Dépôt de Bois :* Le cuisinier préfère utiliser du bois (plutôt que du charbon) pour faire la cuisine et cuire le pain. Il y a un bon bout de corde ainsi que du petit bois et deux haches qui sont stockées là.

LE PREMIER ÉTAGE

C-1 : *Poste du Surveillant :* Là, un des surveillants est toujours de garde. La pièce est équipée d'un bureau, de chaises, d'un tuyau acoustique, et de toute une série de camisoles de force, de cordes, de sangles et une armoire à pharmacie. Chaque pièce de cet étage nécessite une clef séparée pour que l'on puisse ouvrir sa serrure. Les clefs sont enfermées dans un tiroir du bureau, et seuls Freygan et les membres du personnel ont les clefs du tiroir.

C-2 et C-3 : *Chambres des Surveillants :* Ces deux petites pièces ne contiennent que les meubles qui se trouvent normalement dans une chambre à coucher.

C-4 : *Salle des Visites :* Une chambre propre et conventionnelle où les visiteurs peuvent attendre que ceux qu'ils aiment soient amenés. Si les Investigateurs ont un de leurs camarades dans l'asile, ils ne seront autorisés à lui parler que dans cette pièce et un surveillant assistera à la rencontre.

C-5 : *Hydrothérapie :* Elle est utilisée principalement pour laver les patients avant qu'on leur rende visite, elle contient un tub, une douche, des brosses à récurer, et tout un tas d'accessoires de toilette similaires.

C-6 : *Lingerie :* On y trouve de la literie, des robes de patients, et une abondante provision de camisoles de force. Il y a aussi une table de pliage et des étagères.

C-7 : *Blanchisserie :* Il y a une pompe, une chaudière, un lavoir et des planches à laver. Le linge sale des patients est empilé dans un coin, et un grand nombre de draps s'entrecroisent dans la pièce et sèchent sur des fils.

C-8 : *Cellule :* Vide.

C-9 : *Cellule :* Dans cette cellule il y a une patiente, Janice Willowbe, qui a 32 ans. Elle passe la majeure partie de son temps tapie derrière le lit dans sa cellule. Elle ne répondra pas aux questions des Investigateurs. Elle attaquera violemment si on la touche ou si on la dérange. Elle souffre d'une forme maligne de schizophrénie la rendant effrayée par les humains.

FOR 15 CON 6 TAI 8 INT 10 POU 11
DEX 5 APP 11 EDU 11 SAN 15
Points de vie 7

COMPÉTENCES : Janice est incapable d'utiliser une de ses compétences jusqu'à ce qu'elle soit guérie de sa folie.

ARMES : Griffure : 50 % ; 1D2 de dommages.

C-10 : *Cellule :* Il y a un patient, Toby Smith, âgé de 62 ans. Toby est sûr que des agents secrets engagés par sa mère, veulent le tuer. Il supposera que les Investigateurs sont de tels agents. Il peut se comporter de manière amicale, mais il ne laissera passer aucun Investigateur derrière lui. A n'importe quel moment, il pourra se mettre à hurler et se laisser tomber sur le sol et se blottira en implorant pitié. Si les Investigateurs se conduisent de manière agressive, ou le menacent, il pourra les attaquer. En principe, il est innoffensif, et ne devrait pas, normalement essayer de les blesser.

FOR 12 CON 9 TAI 17 INT 13 POU 10
DEX 8 APP 11 EDU 6 SAN 32
Points de vie : 14

COMPÉTENCES : Mécanique : 85 % ; Électricité : 85 % ; Plomberie : 100 % ; Trouver Objet Caché : 70 % ; Écouter : 60 %.

ARMES : Coups de poing : 65 % ; 1D3 + 1D6 de dommages.
Morsure : 50 %, 1D4 de dommages.

NOTE : Toby était autrefois plombier et homme à tout faire, mais il a rarement la chance de pouvoir utiliser ses compétences, ces derniers temps. S'il est effrayé, il attaquera, il essaiera de mordre ses ennemis, et donnera des coups de poings (pendant un round, il mordra et au round suivant, il donnera des coups de poings).

C-11 : *Cellule :* Vide.

C-12 : *Cellule :* Il y a un patient, Emery Howard. Emery a été témoin d'un terrible accident d'automobile lors duquel sa fiancée a été tuée. Il est dans un état catatonique, passant ses journées à regarder fixement dans l'espace, d'étranges images ; il est naturellement incapable de répondre aux Investigateurs.

FOR 9 CON 15 TAI 16 INT 14 POU 12 DEX 13
APP 10 EDU 9 SAN 41 Points de vie 16

COMPÉTENCES : ne peut en utiliser aucune.

C-13 : *Cellule :* Vide.

C-14 : *Cellule :* Il y a un patient : Leslie Davenport, âgé de 28 ans. Il est très bavard. Si les Investigateurs lui adressent la parole, il parlera des guerres napoléoniennes et des batailles qu'il a gagnées en tant que Général. Si on lui demande s'il est Napoléon, il sera très troublé et criera : « Non, prétentieux ! Je suis Wellington ! ». Un jet réussi sous l'Éloquence ou le Baratin parviendra à le convaincre d'aider les Investigateurs, mais il sera continuellement à la recherche de son cheval et de son épée, il demandera des uniformes et le respect et l'obéissance qui lui sont dus, puis exigera des aides de camp.

FOR 16 CON 8 TAI 10 INT 8 POU 6 DEX 7
APP 10 EDU 15 SAN 37 Points de vie 9

COMPÉTENCES : Chevaucher : 30 % ; Trouver Objet Caché : 40 % ; Histoire : 80 %.

ARMES : Ne combattra jamais avec une arme moins noble que l'épée.
Épée : 15 %, 1D8 + 1 de dommages.

C-15 : *Cellule :* Il y a un patient, Don Vaughan, comptable âgé de 52 ans. Don est maintenant guéri de sa folie et par conséquent, il devrait être relâché dans deux semaines. S'il n'est pas libéré par les Investigateurs ou si Freygan n'est pas arrêté, Don ne sera relâché que sur le papier, et on prétendra qu'il a quitté l'asile. En vérité, il sera tué et sa chair sera transformée en tissu de proto-shoggoth.

FOR 15 CON 16 TAI 8 INT 12 POU 14 DEX 16
APP 4 EDU 15 SAN 51 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Comptabilité : 80 %, Droit : 35 %, Bibliothèque : 55 %, Conduire une automobile : 30 %, Mécanique : 50 %, Crédit : 40 %, Discussion : 40 %, Nager : 40 %.

L'Asile de Haute Sécurité

Tous les pensionnaires de cette aile, sont, du moins théoriquement, fous de manière permanente et extrêmement dangereux. Toutes les pièces ont des murs fortement capitonnés, n'ont pas de fenêtres et ont une porte en acier (capitonnée à l'intérieur). Il peut y avoir ou ne pas y avoir de meubles à l'intérieur, selon le degré de folie du résident. Un membre du personnel est toujours de garde à proximité.

C-16 : *Cellule :* Si un personnage-joueur est incarcéré dans l'asile, Freygan le ou la placera dans cette pièce. Sinon, elle sera vide. La raison qu'a Freygan de placer le personnage joueur dans le quartier de sécurité est simple. Il est probable que le personnage-joueur ait été amené en délirant au sujet de secrets du Mythe de Cthulhu, et de

monstres obscènes. Freygan peut tout naturellement penser que de tels individus sont à surveiller spécialement.

C-17 : ***Cellule :*** Il y a un patient Brian Powys, qui est âgé de 49 ans. Cet homme croit que tout le monde veut le tuer. Il soupçonne spécialement Freygan et racontera la fois (à moins qu'il ne soit arrêté par Freygan ou un membre du personnel) où deux camarades pensionnaires ont été emmenés de force par des membres du personnel et ne sont jamais revenus. Leurs cellules furent ensuite vidées pour faire croire qu'ils y avaient jamais vécu. Si les Investigateurs décident de le relâcher, même si c'est pour « sauver sa vie », il ne sera par « berné ». Il pensera qu'on s'occupe de lui, jusqu'à ce que le moment de l'abattre comme les autres arrive. Il gagnera du temps jusqu'à ce qu'il ait l'occasion de renverser un Investigateur ou deux et de prendre la fuite.

FOR 15 CON 9 TAI 10 INT 8 POU 10 DEX 8
APP 8 EDU 6 SAN 20 Points de vie 10

COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 50 % ; Écouter : 60 % ; Se Cacher : 40 % ; Déplacement Silencieux : 40 %.

ARMES : Coup de poing : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.
Massue/Barreau de chaise : 50 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

C-18 : ***Cellule :*** Le patient est Arnold Jackson, âgé de 37 ans. Arnold est déprimé 60 % du temps, et lorsqu'il est dans cet état il doit être physiquement maintenu afin qu'il ne se suicide pas. Le reste du temps (40 %) il est obsessionnellement persuadé qu'il possède une force et des qualités surhumaines. Si les Investigateurs le libèrent et qu'il se suicide, ils perdront chacun 1D4 de SAN. S'il devient fou furieux, il ne pourra s'empêcher de vouloir se charger de Freygan, des squatters et d'Arwassa en même temps, les mains attachées dans le dos.

FOR 10 CON 12 TAI 11 INT 6 POU 6 DEX 12
APP 9 EDU 9 SAN 10 Points de vie 12

COMPÉTENCES : N'en utilise jamais.

C-19 : ***Cellule :*** Vide.

C-20 : ***Cellule :*** La patiente est Betty Lou Bulton, qui est âgée de 19 ans. Betty semble être parfaitement normale. C'est une jolie jeune fille qui paraîtra impatiente d'aider les Investigateurs. Une fois relâchée, elle attendra le moment où personne ne l'observe et mettra le feu quelque part, par tous les moyens possibles, même si elle doit brûler elle-même dans les flammes.

FOR 8 CON 14 TAI 9 INT 8 POU 13 DEX 9
APP 16 EDU 6 SAN 8 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Histoire : 25 % ; Écouter : 60 % ; Mettre le Feu : 95 % ; Baratin ; 40 % ; Camouflage : 40 % ; Grimper : 70 % ; Sauter : 50 % ; Nager : 80 %.

C-21 : ***Cellule :*** Vide.

C-22 : ***Cellule :*** Il y a un patient Mark Zills, 30 ans. Mark attaquera immédiatement quiconque le libérera de sa camisole de force, mais jusqu'à ce moment-là, il sera doux comme un agneau. Il a une force de dément. Son point faible est son ours en peluche, qui est caché sous son lit. Il fera n'importe quoi plutôt que de voir qu'on lui fait du mal.

FOR 25 CON 12 TAI 16 INT 5 POU 13 DEX 10
APP 15 EDU 2 SAN 0 Points de vie 14

ARMES : Coup de poing : 75 %, 1D3 + 2D6 de dommages.

C-23 : ***Cellule :*** Le patient est Jeffry Quarren, qui a 13 ans. Jeffry, en ce moment, n'est pas humain. Un membre de la Grand Race s'est emparé de son esprit. On le garde baillonné et dans une camisole de force, excepté dans les moments où Freygan veut lui soutirer des informations. Placés de manière à ce qu'on ne puisse pas les voir depuis le judas de la porte de la cellule, il y a des instruments de torture sur le mur ouest ; ce sont des poucettes, des clamps, des vis de différentes tailles, un aiguillon, des outils dentaires et des batteries à haute tension. Freygan ou un de ses assistants arrêtera les Investigateurs s'ils essayent de pénétrer dans la cellule ou de communiquer avec le prisonnier. Ils prétendront qu'il est atteint d'une forme extrêmement virulente de fièvre typhoïde.

Lorsque l'intelligence venant du passe (un Grand Ancien) s'empara du corps, il ne put le contrôler convenablement et fut amené à l'asile par la famille de Jeffry, qui espérait qu'il pourrait être soigné. Freygan lui apprit à utiliser son nouveau corps, puis commença à lui soutirer des informations précises en sciences et en occultisme. L'unique but du Grand Ancien est d'échapper à Freygan et de s'occuper de ses propres affaires. En tant qu'intellect non-humain et insensible, il n'a pas de rancune envers Freygan. S'il le doit, pour faciliter sa propre évasion, il participera à la destruction de Freygan. Dans ce but aussi, il pourra expliquer aux Investigateurs comment fabriquer et utiliser le solvant cellulaire qui peut détruire Freygan. Ses instructions ne peuvent être comprises que par un Investigateur réussissant un jet sous la Pharmacie ou la Chimie, mais si cela tourne de mal en pis, il pourra fabriquer le produit lui-même.

Freygan a empêché le Grand Ancien d'être rappelé en arrière dans le temps, en plaçant un champ magnétique spécial autour de la cellule. Si une partie du mur capitonné est arrachée, un filet de métal apparaîtra en dessous. En utilisant ceci et l'équipement situé en C-24, le Grand Ancien peut, en une heure, produire un générateur de champ de force portable qui pèse 60 livres (27 kg). Le champ est composé d'une surface parabolique de 10 pieds (3 m) de diamètre. Il sera projeté 5 pieds (1,5 m) devant le générateur du champ de force, et agira comme 10 points d'armure contre toute attaque passant au travers. Le générateur durera 2 heures avant de griller. Le Grand Ancien ne peut pas prendre le temps nécessaire pour expliquer à n'importe quel humain comment fonctionne le projecteur de champ. Si un personnage désire en fabriquer un pour son usage personnel,son joueur devra réussir un jet sous l'Électricité moins 80 % des chances normales, ainsi qu'un jet sous la Physique moins 50 % des chances normales, puis un jet sous le Mythe de Cthulhu. Si un des trois jets rate, la tentative échoue, les restes de l'objet sont détruits. L'objet ne peut pas être créé sans que l'expérimentateur ait un exemplaire sous les yeux.

C-24 : ***Salle du Générateur du Champ Magnétique :*** Cette petite pièce est remplie d'une variété d'appareils électroniques, qui fonctionnent. Si on fait faire une visite du bâtiment aux Investigateurs, on ne leur montrera pas cette pièce. Si l'un d'entre eux demande pourquoi, on leur dira qu'il s'agit simplement d'une lingerie. S'ils obtiennent l'accès dans cette pièce, un jet réussi sous Trouver objet caché leur permettra de remarquer une série de câbles qui passent à travers le mur en direction de C-22. (Tout cet équipement maintient le champ magnétique qui garde prisonnier le Grand Ancien.) Un jet réussi sous la Physique ou un jet sous l'Électricité divisé par deux informera les Investigateurs que l'équipement est destiné à générer une sorte de champ électrique ou magnétique.

LE DEUXIÈME ÉTAGE

Salle de Séjour et d'Exercice des Patients : Occasionnellement les patients sont amenés là pour marcher sans but ou se dérouiller sur le parquet vide. Il n'y a pas de meubles, bien qu'il y ait quelques banquettes. Les radiateurs ne chauffent que rarement la pièce en hiver, le seul moment où elle est utilisée.

LE SOUS-SOL

A-1 : ***Cave :*** C'est une grande pièce, sombre, à moitié pleine de caisses et de sacs. Une inspection montrera que les caisses sont adressées à Freygan et que les expéditeurs sont des fabricants de

matériel médical et électrique. Il y a beaucoup plus d'équipement ici qu'il n'est nécessaire pour le fonctionnement d'un petit asile d'aliénés comme celui de Greenwood, mais les Investigateurs ne pourront réaliser cela que s'ils connaissent bien les milieux hospitaliers.

A-2 : *Salle de la Chaudière :* Ce bâtiment est chauffé entièrement à l'eau chaude sauf la salle à manger et la cuisine qui ont des cheminées. Au centre de cette pièce, il y a une grande chaudière à charbon. Contre le mur sud, il y a un grand tas de charbon, suffisamment important pour pouvoir durer plusieurs mois. Les Investigateurs peuvent trouver cela intéressant s'ils se rappellent que des habitants de la ville disent qu'il y a eu plusieurs livraisons de mazout à l'asile. Dans le coin nord-est de la pièce, il y a un endroit pour ranger des outils de jardinage. A voir la beauté des parterres, on ne s'étonnera pas qu'il y ait un grand nombre d'outils ici, dont la plupart peuvent être utilisés comme armes, si nécessaire.

A-3 : *Atelier :* C'est là où beaucoup de petits travaux d'entretien de l'asile sont entrepris. Contre le mur sud, il y a des établis et un tour pour travailler le bois et les métaux. Il y a une lampe à acétylène dans le coin sud-ouest de la pièce. Dans la partie nord de la pièce, il y a plusieurs machines à laver (de l'époque) et une table avec du linge plié empilé dessus.

A-4 : *Laboratoire :* C'est là où Freygan est sensé se livrer à des expériences concernant les causes biochimiques de la folie. Il est aussi complet que peut le désirer un chimiste : il y a des microcospes, un incubateur, une centrifugeuse, un réfrigérateur, des vaporisateurs, et un grand nombre de postes pleins de cornues et de brûleurs à alcool qui chauffent des flacons de produits chimiques bouillonnants. Sur les murs nord et est, il y a des étagères contenant des produits chimiques, des réactifs courants et des armoirettes pleines d'éprouvettes, de cornues, de récipients en verre, et toutes sortes de choses similaires. Si on l'examine, et si un jet sous Trouver Objet Caché est réussi, il apparaîtra que l'armoirette du coin le plus au sud du mur est, ressort davantage du mur que les autres. Si les portes sont ouvertes, les Investigateurs verront des rangées de fioles en verre. Si une fiole quelconque derrière la première rangée est touchée, il apparaîtra qu'elle est collée sur l'étagère. Si les étagères elles-mêmes sont tirées, le fond de l'armoire tournera, révélera un recoin secret qui ne mènera apparemment qu'à un mur en ciment. Cependant, ce mur est couvert d'une série de lignes bizarrement anguleuses et de gravures profondément incisées. Si le mur est observé pendant un certain temps (comme ce serait le cas, par exemple, si on cherchait des ouvertures secrètes), le personnage qui l'inspecte devra tenter un jet sous sa Chance. Un jet réussi indique que le mur semble soudainement pivoter et disparaître rapidement devant le personnage. Tout aussi soudainement, les choses reviendront à la normale. Tout personnage à qui cela arrive, peut essayer de faire un jet sous le Mythe de Cthulhu. Un jet réussi lui révélera que le mur est en fait une porte ouverte sur l'espace qui mène sans doute quelque part, et lui permettra aussi de comprendre comment observer le mur de manière à ce qu'il puisse passer à travers cette porte, s'il le désire. S'il essaie d'expliquer le procédé à ses compagnons, chacun pourra aussi essayer un jet sous le Mythe de Cthulhu afin de comprendre le procédé. Ceux qui échouent ne peuvent pas comprendre la réalité quadri et penta-dimensionnelle du passage, mais ceux qui réussissent peuvent passer librement et à volonté. Cette porte particulière mène au laboratoire souterrain. Il en coûte 1 point de magie de passer par cette porte ainsi qu'1 point de SAN.

LE LABORATOIRE SOUTERRAIN

Il s'agit d'un laboratoire situé dans une caverne secrète, quelque part aux alentours de l'asile de Greenwood. On ne peut y avoir accès que par deux portes, une qui se trouve dans le laboratoire de Freygan à l'asile, et l'autre dans l'autel sacré de la population de squatters qui vit à proximité de Greenwood.



1a : Porte : C'est la porte qui permet le passage entre l'asile et le laboratoire, et inversement. L'utilisation de cette porte coûte 1 point de SAN et 1 point de magie.

1b : Porte : C'est la porte qui permet le passage entre l'autel sacré du camp des squatters et le laboratoire, et inversement. L'utilisation de cette porte coûte 1 point de SAN et 1 point de magie.

Ces deux portes n'ont pas une apparence identique, bien qu'elles soient très semblables. Il existe des différences subtiles, et quiconque sera passé par l'une d'entre elles, pourra repérer la différence ; il pourra néanmoins comprendre suffisamment bien le procédé pour tenter de passer par l'autre.

2 : Mare Alimentée par une Source : Si les Investigateurs examinent cette mare, ils découvriront qu'elle est sans fond. Si quelqu'un tente de plonger et de se laisser emporter par le courant, le joueur devra réussir six jets sous Nager pour son personnage. Il pourra essayer aussi souvent qu'il le veut, mais chaque jet raté après le premier inflige à l'Investigateur 1D8 de dommages à cause de l'eau qu'il avale. Le joueur ne devra pas, bien entendu, savoir combien de jets sous Nager sont nécessaires. Si son personnage décide de revenir en arrière en nageant après avoir un peu progressé, le joueur devra faire un nombre de jets égal à ceux qu'il a réussi. S'il persévère, il émergera dans un cours d'eau à proximité des installations de pisciculture de l'Université du Maine à Machias.

3 : Recycleur d'Air : Il s'agit d'un grand container en métal avec des grilles sur les côtés. Il aspire l'air vicié d'un côté et insuffle de l'air frais de l'autre. A l'intérieur, il y a un morceau de tissu de proto-shoggoth, spécialement entraîné à agir comme un poumon à l'envers, c'est-à-dire pour inspirer le dioxyde de carbone et les impuretés de l'air et expirer de l'oxygène. La créature n'a aucune intelligence, ni d'autres fonctions et elle n'est pas mobile. Si le container est ouvert, la créature ballonnée horrifiera ceux qui l'observent, provoquant une perte d'1D6 de SAN, à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi par ceux qui l'observent. Les armes ne lui infligent qu'un minimum de dommages, mais elle ne peut régénérer des dommages et ne peut subir que 20 points de dommages avant de

mourir. Si elle est tuée, l'air dans cette chambre souterraine, deviendra notablement vicié en 5 minutes, à cause des gaz d'échappement non filtrés des générateurs fonctionnant au diesel. Si les générateurs sont arrêtés, l'air sera bon pendant 8 heures. Si les générateurs restent en marche, au bout de dix minutes les joueurs devront réussir un jet sous la CON × 3 de leurs personnages, sinon leur DEX sera divisée en deux. Au bout de 15 minutes, quiconque sera ou entrera, dans la pièce subira 1 point de dommage toutes les cinq minutes à cause du manque d'oxygène et devra faire un jet sous la CON × 5 au moins toutes les cinq minutes, sinon il tombera dans l'inconscience. Toute perte de DEX doit être guérie en se reposant et en respirant de l'air frais pendant environ une demi-heure. Les dommages subis sont guéris normalement.

4 : Générateurs Electriques : Ces quatre générateurs fonctionnant au diesel ont leur échappement relié au monstre recycleur d'air. Ils fournissent de l'énergie pour la lumière et pour le procédé de création des proto-shoggoths de Freygan.

5 : Réservoir de Gas-oil : Il s'agit d'un réservoir contenant 200 gallons (756 litres) de gas-oil. Les parois de métal de ce réservoir peuvent subir 20 points de dommages avant de se briser. Si cela se produit, le gas-oil recouvrira le sol de la caverne. Toute étincelle ou tir avec une arme à feu, fera partir une boule de feu infligeant 6D6 de dommages à tout ce qui se trouve dans la caverne. le gas-oil s'enflammera au bout de 2D6 tours si rien n'est fait, à cause des étincelles des générateurs (à moins que lesdits générateurs ne soient arrêtés).

6 : Quartiers des Gardes : Freygan a entraîné certains des squatters, les plus intelligents, pour qu'ils soient ses assistants dans la création des proto-shoggoths. Deux d'entre eux vivent dans le laboratoire, gardant un œil sur la culture des proto-shoggoths et préparant les prochaines séries d'expériences.

Chaque garde est armé d'un fusil de chasse à canon scié (infligeant 4D6 de dommages). Dans la pièce, il y a des couchettes, une table de toilette, et d'autres choses similaires.

Garde Bezaleel Framptkin

FOR 12 CON 15 TAI 14 INT 7 POU 9 DEX 16
APP 5 ED :3 SAN 0 Points de vie 15

COMPÉTENCES : Écouter : 70 % ; Trouver Objet Caché : 70 % ; Mythe de Cthulhu : 20 % ; Électricité : 40 % ; Chimie : 25 %.

ARMES : Fusil de chasse à canon scié : 50 %, 4D6 de dommages. Coup de pied : 40 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

Garde Othbesheth Framptkin

FOR 11 CON 16 TAI 13 INT 8 POU 7 DEX 13
APP 3 EDU 3 SAN 0 Points de vie 15

COMPÉTENCES : Écouter : 50 % ; Trouver Objet Caché : 60 % ; Mythe de Cthulhu : 15 % ; Électricité : 30 % ; Chimie : 15 %.

ARMES : Fusil de chasse à canon scié : 40 %, 4D6 de dommages. Coup de poing : 75 %, 1D3 de dommages.

7 : Le vitrail-vortex : Il s'agit d'un vitrail, qui mesure 15 pieds (4,5 m) de haut et 10 pieds (3 m) de large. Au centre de la fenêtre, il y a un morceau de verre circulaire. Si un Investigateur observe la pièce du centre, il verra une mystérieuse cavité en pierre gravée, contenant des monstruosités bizarres ressemblant à des tonneaux striés avec des tentacules qui partent de leurs sommets et de leurs bases. Ces créatures portent des pièces de métal convolutées et se déplacent autour d'un gigantesque globe en verre dans lequel flotte un morceau palpitant et frémissant de chair noire phosphorescente. Il s'agit d'une vision du passé. Les créatures en forme de tonneaux sont des Anciens, qui travaillent à la création d'un shoggoth. La perte de SAN pour ceux qui observent cette scène est de 3D8 à moins qu'un jet sous la SAN ne réussisse, auquel cas la perte est tout de même d'1D4. Le vitrail a été créé par Freygan.

Pour créer un vitrail-vortex, il faut connaître le sortilège. Des points de POU doivent être placés de manière permanente dans le vitrail. Dix points de POU doivent être placés dans la vitre circulaire centrale, et ils ne sont pas régénérés. Au moment où le vitrail est enchanté, il est nécessaire de spécifier l'époque exacte où il doit permettre de voir, afin qu'il soit accordé sur cette époque. L'époque qui est spécifiée doit être donnée en termes relatifs à l'époque où le vitrail est fabriqué ; c'est ainsi que l'on pourrait spécifier « 10 000 années dans le passé », mais pas « 825 avant J.C. ». Puis 98 coûteuses pièces de verre de couleur doivent aussi être enchantées, ce qui requiert 1 point de magie (qui est récupéré normalement) pour chaque pièce. Elles doivent être ajustées afin de constituer une mosaïque aux rapports géométriques adéquats, autour de la vitre centrale.



Vision du Vitrail Vortex

Le vitrail commencera par montrer le site sur lequel il est actuellement placé, mais à l'époque qui a été spécifiée. Le site visualisé peut être déplacé en dépensant un point de magie pour chaque 100 miles ou fraction correspondante de déplacement.

Ce vitrail a d'évidentes limitations. Par exemple, une scène donnée ne peut être vue qu'une fois, car si le temps passe dans notre monde, il passe aussi dans celui de la vision. En outre, le vitrail doit être placé dans un site intéressant, où rien ne sera vu. Dans le cas présent, le vitrail est centré sur le laboratoire d'un Ancien. Ce laboratoire est en pleine activité, et les Anciens qui s'y trouvent ont produit au moins un shoggoth par mois durant les quatre dernières années (depuis que Freygan a découvert le site). Ce vitrail vortex est réglé sur une époque d'une centaine de millions d'années dans le passé.

Il y a un danger associé aux vitraux vortex. N'importe quelle créature qui est observée a une chance égale à son POU moins 20 ou moins sur 1D100 de réaliser qu'on est en train de l'observer. Elle pourrait alors lancer un sortilège à travers la verrière, y compris un sortilège de Convocation ou d'Appel qui pourrait être lancé de manière à ce que le monstre convoqué apparaisse du côté de la verrière où se trouve l'observateur. L'utilisation du vitrail coûte à l'observateur 1D3 de SAN par session, en plus de toute perte de SAN correspondant à la vision de créatures obscènes. Du POU n'a pas besoin d'être dépensé si la localisation de la scène du vitrail a besoin d'être modifiée par l'observateur.

8 : *Laboratoire de chimie :* Ce laboratoire contient tout ce qui est nécessaire à la création des proto-shoggoths. Au premier coup d'œil, cela paraît être semblable au laboratoire de chimie situé dans l'asile. Cependant, si les produits chimiques sont examinés et les étiquettes lues, il apparaîtra que la pièce ressemble plus à un atelier d'alchimiste, qu'à un laboratoire de chimiste. Il y a des produits tels que la poussière de momie, de la bougie de graisse humaine fondue, du sang de sorcière, de la myrrhe, de la bile de salamandre, et une goutte de mercure. Il y a une chance pour que tout ingrédient rare nécessaire à des opérations magiques ou des travaux d'alchimistes soit trouvé dans les armoires de stockage. Si un Investigateur en recherche, le Gardien devra déterminer ses chances d'en trouver, ainsi que la quantité disponible. Dans une armoire fermée, il y a quatre fioles en verre : le catalyseur de proto-shoggoth, l'accélérateur cellulaire, l'amortisseur d'humeur, et le solvant cellulaire. Chaque fiole contient quatre doses de produit chimique, à l'exception de la fiole de l'amortisseur d'humeur qui n'en contient que deux.

9 : *Équipement de transformation et réservoirs de stockage :* Cet entassement d'équipement est le cœur du procédé de création des proto-shoggoths de Freygan. Il consiste en partie en une série de condensateurs et de tableaux et centres de contrôle électrique qui entourent une cuve en forme de baignoire. Il y a un miroir parabolique au-dessus, et une série de réservoirs en métal à l'avant. Un de ces containers est plus grand que les autres, et contient en fait du tissu proto-shoggoth.

Après qu'on ait attaché la victime dans la cuve et qu'on lui ait injecté divers fluides, l'énergie est envoyée dans le miroir parabolique et des éclairs chargent son corps. Simultanément, et d'une manière soigneusement synchronisée, des acides et des solvants sont versés dans la cuve par les containers qui sont placés à l'avant. Il faut laisser l'ensemble grésiller et réagir, et après plusieurs heures, le corps est descendu dans le grand réservoir qui se trouve à l'avant de la cuve, afin de se combiner avec le tissu bouillonnant de proto-shoggoth qui y est apprêté. La masse de tissu dans le grand réservoir est constituée par les cinq premières victimes de Freygan. Cette masse n'a aucune intelligence, mais si elle est relâchée, elle se gonflera et arpentera la pièce, essayant d'attaquer et d'écraser tout ce qu'elle peut voir de vivant (avec ses yeux déformés dispersés ici et là sur son corps).

Matière de proto-shoggoth :

FOR 35 CON 23 TAI 30 POU 12 DEX 3
Points de vie 27

ARMES : Écrasement : 100 %, 6D6 de dommages.
Coup de poing : 50 %, 1D3 + 3D6 de dommages.
Coup de pied : 25 %, 1D6 + 3D6 de dommages.
Morsure : 40 %, 1D4 de dommages.

NOTE : Ce proto-shoggoth effectuera soit un écrasement, soit une attaque en mordant, en donnant un coup de pied et un coup de poing lors de chaque round. S'il n'« écrase » pas, il peut attaquer trois ennemis différents avec ses trois attaques. S'il est gravement blessé (c'est-à-dire s'il a perdu plus de la moitié de ses points de vie) ou s'il n'y a qu'un seul adversaire, il choisira un écrasement. Dans les autres cas, il utilisera ses trois attaques de base. Il ne subit que le minimum de dommages sur toutes les attaques lancées contre lui et régénère 2 points de dommages par round jusqu'à ce qu'il soit abattu.

L'équipement permettant la création du tissu de proto-shoggoth peut être rendu inopérant pour au moins un jour si on lui inflige 10 points ou plus de dommages et on peut le détruire complètement si on lui inflige 60 points ou plus. Quiconque sera assez stupide pour grimper dans la cuve et mettre en marche le dispositif sans qu'on lui ait d'abord injecté la série de drogures indispensables mourra instantanément et horriblement.

Les Assistants du Dr Freygan

Tous appartiennent à la tribu consanguine de squatters vivant dans les collines à proximité de Stoncrest. Ils sont tous fous et complètement dévoués à Freygan et à l'adoration de leur déité Arwassa. Ils défendront Freygan et l'asile au péril de leur vie ; tous se réjouissent d'avance de faire un jour partie de l'armée de proto-shoggoths d'Arwassa.

Charity Ballow est une fille repoussante, à la peau grossière. Malgré tout, Freygan l'a formée à bien accomplir son devoir. Chaque jour de 8 heures à 17 heures, on peut la trouver à son bureau, s'occupant des affaires courantes de l'asile. Elle passe la nuit dans le cabinet de travail de Freygan où elle « fraternise » avec l'un ou l'autre membre du personnel. Elle porte toujours un stylet dans son sac.

FOR 19 CON 16 TAI 12 INT 14 POU 9 DEX 10
APP 7 EDU 11 SAN 0 Points de vie 14

COMPÉTENCES : Lire/Écrire l'Anglais : 80 % ; Comptabilité : 50 % ; Mythe de Cthulhu : 12 % ; Psychologie : 25 % ; Dactylographie : 90 % ; Déplacement Silencieux : 75 % ; Baratin : 45 % ; Éloquence : 35 %.

ARMES : Stylet : 45 %, 1D4 de dommages.
Lancer de stylet : 35 %, 1D4 de dommages.

Standish Schlecht est l'homme à tout faire de l'hôpital. Il est fort et quelque peu simple d'esprit. Il a la mâchoire et le front renfoncés, sa peau a de grands pores et l'expression de son visage est renfrognée. Il a une affinité naturelle envers les machines. Il est aussi doté d'un génie intuitif pour les mathématiques non euclidiennes, et il aime dessiner des motifs interdimensionnels dans sa chambre en utilisant une boîte de pierres sphériques. Sa famille pense qu'il est un rejeton du Hurleur Silencieux en personne.

FOR 18 CON 15 TAI 14 INT 6 POU 10 DEX 14
APP 9 EDU 3 SAN 0 Points de vie 15

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 40 % ; Trouver un Objet Caché : 60 % ; Conduire une Automobile : 70 % ; Mécanique : 100 % ; Électricité : 75 %.

ARMES : Couteau : 40 %, 1D6 + 1D6 de dommages.
Fusil de chasse de calibre 20 : 35 %, 2D6 de dommages.
Revolver 32 : 30 %, 1D8 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

Bristol Knegin est le bras droit de Freygan. Il fait la majeure partie du travail quotidien à l'hôpital, il s'occupe des affectations, traite les affaires financières de l'hôpital et s'arrange avec les truands qui viennent chercher l'alcool. Des détails complets sur le trafic de rhum du Dr Freygan sont donnés dans la section sur le logis des squatters. Bristol passe la majeure partie de la journée dans son bureau ou à courir d'un côté à l'autre de l'hôpital, s'assurant que tout se passe bien. La nuit, il a l'habitude de dormir dans la salle de séjour du personnel, à moins qu'une réunion ait lieu, auquel cas il y participe.

FOR 13 CON 13 TAI 13 INT 11 POU 8 DEX 10
APP 9 EDU 10 SAN 0 Points de vie 13

COMPÉTENCES : Premiers Soins : 70 % ; Psychologie : 20 % ; Déplacement Silencieux : 40 % ; Marchandage : 35 %.

ARMES : Revolver 32 : 40 %, 1D8 de dommages.
Coup de poing : 65 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

Bettina Marston, l'intendante, est une femme âgée, un parfait exemple de ménagère grassouillette. De tous les assistants du Dr Freygan, c'est elle qui paraît la plus normale. Elle est plutôt amicale, mais paraît très bavarde. Quiconque l'observe en train de préparer un repas remarquera qu'elle a un air bizarre lorsqu'elle découpe la viande, comme si elle y prenait un plaisir trop intense, et comme si elle pensait utiliser le hachoir sur quelqu'un.

FOR 8 CON 16 TAI 7 INT 11 POU 11 DEX 11
APP 14 EDU 3 SAN 0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 15 % ; Premiers Soins : 60 % ; Cuisine : 85 % ; Éloquence : 50 %.

ARMES : Rouleau à pâtisserie : 65 %, 1D6 de dommages.
Hachoir : 75 %, 1D4 + 2 de dommages.

Les assistants de Freygan se ressemblent les uns les autres et ont les mêmes attributs de base. Il y en a quatre : deux sont surveillants à l'asile, tandis que les deux autres assistent Freygan dans son laboratoire souterrain. Les deux surveillants de l'asile portent toujours sur eux des matraques tandis que les deux assistants du laboratoire souterrain sont armés de fusils de chasse de calibre 12 à canon scié. Les assistants du laboratoire souterrain sont détaillés dans la section décrivant le laboratoire. Les deux assistants de l'asile sont décrits ci-dessous :

Farley Blaine

FOR 10 CON 13 TAI 9 INT 7 POU 9 DEX 12
APP 10 EDU 7 SAN 0 Points de vie 11

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 25 % ; Trouver Objet Caché : 60 % ; Écouter : 70 % ; Déplacement Silencieux : 70 %.

ARMES : Matraque : 50 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 65 %, 1D3 de dommages.

Grange Greer

FOR 16 CON 15 TAI 12 INT 5 POU 10 DEX 16
APP 6 EDU 5 SAN 0 Points de vie 14

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 20 % ; Trouver Objet Caché : 50 % ; Écouter : 80 % ; Déplacement silencieux : 80 %.

ARMES : Matraque : 50 %, 1D6 + 1D6 de dommages.
Coup de poing : 1D3 + 1D6 de dommages.

LE CAMP DES SQUATTERS

Ce camp se trouve en plein air, au milieu d'une forêt à proximité de la colline de Stonecrest. La colline se trouve à quelques 20 miles de la ville de Greenwood, et à environ 2 miles de la route la plus proche. La seule manière d'arriver au campement est de faire le trajet à pied le long du ruisseau Colson, qui passe juste à côté du campement des squatters (voir la carte).

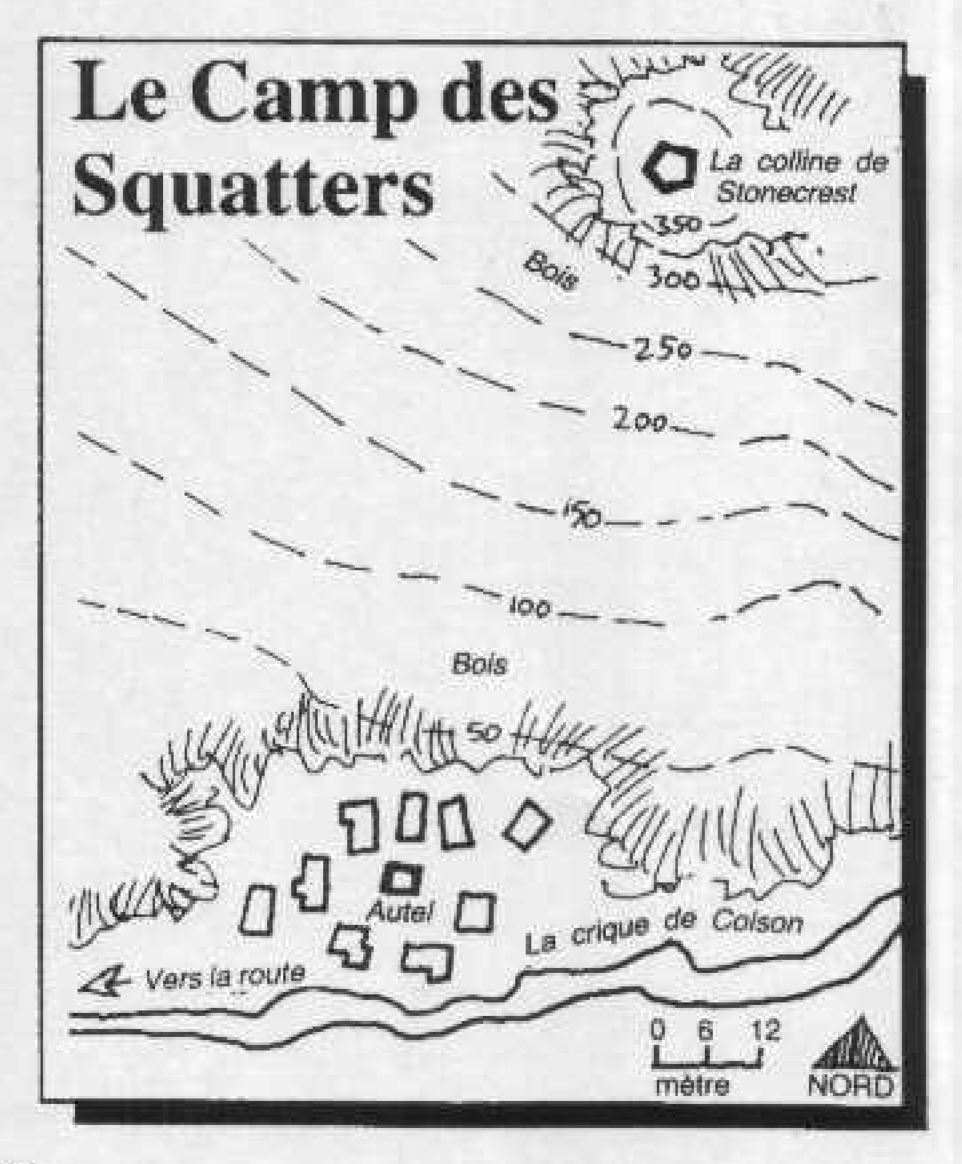
Le campement est constitué de dix minables huttes d'une pièce. Certains des squatters sont des descendants de la population de Farenfield, une ville détruite durant la guerre de 1812 par les soldats britanniques. La plupart sont issus de croisements consanguins au premier degré et ils ont tous une SAN de zéro à cause de leur immonde adoration d'Arwassa. La plupart des huttes possèdent un alambic illégal, grossièrement camouflé derrière elles.

Si un Investigateur réussit un jet sous Trouver Objet Caché au campement il verra qu'une des huttes est en bien meilleur état que les autres. On peut y trouver l'autel sacré du culte des squatters. Si un examen approfondi est mené, on pourra voir que le linteau de la porte est décoré de gravures représentant des vers. A l'intérieur de cette hutte, il y a une pile de vêtements et de bois pourris, des restes de la destruction de Farenfield. Des épées rouillées et un grand nombre de petites pierres agrémentées de lanières de cuir pour pouvoir les porter autour du cou sont enfouis dans cette pile. Ce sont des signes de reconnaissance du culte des squatters. Aujourd'hui, ils sont rarement utilisés, car tous les membres du culte, dans la région, se connaissent de vue. Il y a deux objets dans ce fouillis qui ont véritablement de la valeur : le premier est en sac en cuir contenant 10 000 $ en vieilles pièces d'or que Freygan a mis de côté pour des opérations ultérieures ; l'autre est une copie manuscrite des *Manuscrits Pnakotiques*, traduite en grec ancien. Ce manuscrit est si vieux et usé que toute personne qui le manipulera devra faire un jet sous sa DEX × 5, sinon il se désagrégera dans ses doigts.

Un mur de la hutte présente un relief tourmenté sur lequel des lignes sont gravées. C'est une porte qui mène au laboratoire souterrain de Freygan. Si un personnage l'examine attentivement, il doit faire un jet sous sa Chance. S'il réussit, le mur semblera tournoyer et palpiter un court instant, puis reviendra à la normale. Si ensuite il réussit un jet sous le Mythe de Cthulhu, il pourra comprendre que le mur est une porte menant quelque part, et il saura aussi comment passer à travers la porte (ce qui fait perdre un point de magie et un point de SAN). Il pourra essayer d'expliquer le procédé aux autres, mais ils devront tout de même réussir un jet sous le Mythe de Cthulhu, pour comprendre comment passer à travers le mur.

Dans ce campement vivent 32 personnes, 14 hommes assez âgés, 8 femmes et 10 enfants. Toutes ces personnes, plus leur famille à l'asile et au laboratoire souterrain constituent la tribu de squatters en entier.

L'autel sacré est comparativement propre, mais le reste du campement est un immonde fouillis. L'intérieur des autres huttes est couvert d'immondices.



Les squatters survivent en chassant, en volant, en cultivant, en distillant de l'alcool illégallement et en le vendant à des gangsters de Portland. L'alcool est versé dans de grands tonneaux que l'on fait rouler à travers la porte de l'autel sacré jusqu'au laboratoire souterrain, puis on les fait rouler à travers la porte du laboratoire secret jusqu'au laboratoire du sous-sol, de Freygan. Dans la nuit, des camions appartenant aux truands, se dirigent vers le laboratoire de Freygan, chargent les barriques d'alcool et repartent. Aucun chargement d'alcool n'a jamais été vu entrant à l'asile, étant donné qu'il arrive par la « porte » ; les squatters brassent leur alcool de contrebande loin des routes, en sécurité, et le transportent aisément jusqu'aux clients ; l'alcool peut être stocké dans un endroit complètement inaccessible aux yeux fureteurs des agents fédéraux ; ce qui permet au Dr Freygan d'accroître notablement ses revenus. La majeure partie de l'argent versé par les gangsters à Freygan lui permet d'équiper son laboratoire et de préparer son armée de proto-shoggoths, mais une certaine quantité est donnée aux squatters dans le besoin.

RENCONTRE AVEC LES SQUATTERS

Lorsque les Investigateurs arriveront au campement, ils découvriront que les squatters sont un peuple sale et renfrogné. Si un jet sous l'Anthropologie ou Diagnostiquer une maladie est réussi, l'Investigateur verra qu'ils ont subi tellement de croisements consanguins qu'ils sont devenus débiles. Les squatters répondront le plus directement possible à toutes les questions, et ne parleront pas si on ne leur pose pas des questions directes. Si on leur demande comment ils subsistent, l'un d'entre eux répondra « chasse, agriculture, braconnage et un peu de pêche ». Si on lui pose des questions au sujet de la colline de Stonecrest, il ne parlera pas. Si on insiste, un des squatters dira à l'Investigateur de laisser Stonecrest tranquille, en disant « elle nous appartient et personne d'autre ne peut la posséder ». Si les Investigateurs déclarent qu'ils vont aller jeter un coup d'œil à la colline, les squatters n'y prêteront pas attention. Mais si on insiste pour obtenir des informations, ils seront très fâchés.

Si les Investigateurs demandent à voir le chef du camp, ils seront amenés à un vieil homme, Pleasant Marston. Il répondra à des questions d'ordre général sur son groupe, telles que, d'où viennent-ils (« nous avons toujours habité ici »), s'ils connaissent Freygan ou s'ils n'ont jamais entendu parler de Farenfield (« Non ! » aux deux questions). Il niera qu'ils sont autre chose qu'une simple population des collines. Pleasant est en fait le second dirigeant, après Freygan, de cette petite peuplade. Si les Investigateurs montrent clairement qu'ils connaissent les Grands Anciens, Pleasant glissera des références mystérieuses dans son discours (quelque chose dans le genre : « Vous savez, la lune, cette nuit, paraîtra aussi pâle que si ce bon vieux Shoob Niggerat avait fendu cette lentille de part en part »). Un Investigateur devra réussir un jet sous le Mythe de Cthulhu pour faire une réponse appropriée (« Oui, Monsieur, c'est vrai. Et je pense que cet Ancien, caché dans le Passé, dans la cité de Leng, pourrait dominer le monde de la même manière que ce nuage semble se déplacer dans le ciel »). Si les Investigateurs ne font pas une réponse appropriée, Pleasant aura le regret de leur demander de partir, et informera plus tard Freygan que des étrangers sont venus poser des questions. Si les Investigateurs font une réponse appropriée, Pleasant leur dira que les squatters ont trouvé Arwassa, le Hurleur Silencieux de la colline.

Si les Investigateurs arrivent à convaincre Pleasant qu'ils sont des convertis décidés, il leur souhaitera la bienvenue, leur montrera les objets de l'autel sacré et les invitera à prendre part à la prochaine cérémonie, à la pleine lune. Pour convaincre Pleasant qu'ils sont des convertis de bonne foi, les Investigateurs devront lui rendre visite plusieurs fois, sur une période d'une semaine, et sans se dissimuler. En outre, chaque Investigateur qui essaiera de se faire accepter en tant que membre du culte devra réussir un jet sous l'Occultisme et sous le Mythe de Cthulhu durant ses activités d'espion.

Si les Investigateurs essaient de se frayer de force un passage jusque dans l'autel sacré, Pleasant deviendra violent. C'est la seule action qui peut pousser les squatters apathiques à attaquer les membres du groupe. Deux des vieux hommes ont des armes à feu, et Pleasant garde un fusil de chasse caché dans l'autel sacré. Tous les autres hommes et femmes (mais pas les enfants) du campement, attaqueront les Investigateurs et essaieront de les mettre en pièce à mains nues. Lorsque les squatters attaqueront, ils sembleront perdre toute humanité, ayant l'écume aux lèvres et jouant des pieds et des mains. La vision de l'assaut, de type bestial, des squatters nécessitera un jet sous la SAN des Investigateurs. Un échec signifie une perte d'1D3 points de SAN. Les squatters combattront jusqu'à la mort.

Si le combat tourne mal pour les squatters, Pleasant se rendra à l'autel sacré et utilisera la porte pour aller au laboratoire souterrain et appeler des renforts : les assistants armés qui s'y trouvent. Si Pleasant est mort, c'est un autre vieil homme qui agira ainsi. Si cela va encore mal pour eux après que ces renforts soient arrivés, un des assistants du laboratoire utilisera la porte pour se rendre au laboratoire souterrain et de là se rendre à l'asile, pour obtenir l'aide de Freygan. Si Freygan sent que c'est nécessaire, il pourra même libérer le proto-shoggoth de la cuve et le faire passer à travers la porte pour qu'il attaque les Investigateurs. Freygan n'est pas assuré de pouvoir recapturer la créature lorsqu'elle aura été libérée, aussi il ne la relâchera que s'il estime que c'est absolument nécessaire.

En tous cas, lorsque Freygan apparaîtra, les squatters tomberont à genoux et commenceront à chanter « Arwassa, Arwassa, min yath m'lath N'har ». Freygan essaiera « d'écraser » les Investigateurs plutôt que de les frapper à mort, de manière à ce que leurs corps puissent plus facilement être utilisés pour fabriquer du tissu de proto-shoggoth.

Pleasant Marston

FOR 6 CON 12 TAI 12 INT 8 POU 18 DEX 8
APP13 EDU9 SAN0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 60 % ; Occultisme : 50 % ; Distiller l'alcool : 90 % ; Mécanique : 50 % ; Camouflage : 40 % ; Se cacher : 55 % ; Déplacement silencieux : 45 % ; Éloquence : 40 %.

ARMES : Fusil de chasse cal. 12 : 55 %, 4D6 de dommages.

Vieux Squatters

Premier vieux

FOR 8 CON 11 TAI 11 INT 7 POU 14
DEX 11 APP 10 EDU 9 SAN 0
Points de vie : 1

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 30 % ; Occultisme : 50 % ; Distiller l'alcool : 90 % ; Se Cacher : 40 % ; Déplacement silencieux : 50 %.

ARME : Fusil de 22 : 50 %, 1D6 + 2 de dommages.

Deuxième Vieux

FOR 8 CON 11 TAI 11 INT 7 POU 14
DEX 11 APP 10 EDU 6 SAN 0
Points de vie : 11

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu : 30 % ; Occultisme : 50 % ; Distiller l'alcool : 90 % ; Se Cacher : 40 % ; Déplacement silencieux : 50 %.

ARME : Fusil de 22 : 50 %, 1D6 + 2 de dommages.

Hommes Squatters
Premier Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Deuxième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Troisième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Quatrième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Cinquième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Sixième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Septième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Huitième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Neuvième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Dixième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Onzième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Douzième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Treizième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Quatorzième Homme

POU 10 DEX 10 Points de vie : 10

Coup de pied : 30 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 de dommages.

Femmes Squatters
Première Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

Deuxième Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

Troisième Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

Quatrième Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

Cinquième Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

Sixième Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

Septième Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

Huitième Femme

POU 10 DEX 11 Points de vie : 8

Coup de pied : 40 %, 1D6 de dommages.
Coup de poing : 60 %, 1D3 de dommages.

LA COLLINE DE STONECREST ET LE TOMBEAU

La colline de Stonecrest est une butte de 350 pieds (150 m) de haut. Le sommet est plat et on y trouve un cairn triangulaire en pierres. C'est l'endroit que les chamans indiens choisirent pour convoquer leur sombre dieu, et où les indiens convertirent la population essentiellement païenne de Farenfield à l'adoration des Grands Anciens.

Lorsqu'il apparaît, lors des cérémonies mensuelles des squatters, Arwassa se présente sous une forme géante et inhumaine, avec quatre tentacules géants qui poussent à la place des membres. Arwassa peut attaquer avec ses quatre tentacules, parce qu'il n'est pas affecté par la gravité et qu'il plane dans l'air. Cette créature n'a pas de tête. Le cou débouche sur une énorme gueule sans dents qui fait quelques 8 pieds (2,4 m) de large et qui bée comme si elle hurlait. Bien que les humains ne puissent rien entendre, toute la vie animale à des miles à la ronde commence un exode et fuit la région, comme si un cri inaudible les terrifiait. Cette course précipitée des animaux attira tout d'abord Dave Bowen et Albert (l'illuminé) Johnson, à leur grand regret. Arwassa parle à ses fidèles par télépathie. Si des Investigateurs sont avec les squatters, se faisant passer pour des adorateurs, ils seront immédiatement attaqués par Arwassa. S'ils observent à distance, ils seront relativement en sécurité, mais si les squatters les trouvent, ils seront capturés pour Freygan pour être utilisés dans ses expériences.

Le Hurleur Silencieux de la Colline : Arwassa

FOR 50 CON 50 TAI 100 INT 26 POU 35 DEX 19
Mouvement 12 en vol Points de vie 75

ARME : Tentacules : (4 attaques par round) : 120 %, 4D6 de dommages.
Dévorer (seulement les victimes saisies par les tentacules) : 100 %, la victime est complètement dissoute et détruite.

NOTES : Voir Arwassa coûte 1D100 points de SAN à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi. Même s'il est réussi, l'observateur perd 1D10 points de SAN. En outre, chaque fois qu'un humain se trouve à moins d'un kilomètre du hurlement inaudible d'Arwassa, il perd automatiquement 1 point de SAN toutes les cinq minutes.

Lors des cérémonies d'adoration d'Arwassa, des poulets, des chiens, des cochons et des agneaux (tous volés) sont jetés dans sa gueule. De plus, chaque mois, au moins un humain est sacrifié de la même manière. Cela représente un drainage constant des ressources des squatters, ce qui les a forcés à aller jusqu'aux dernières extrémités pour fournir des sacrifices à Arwassa. Ils ont agi ainsi pendant presque une centaine d'années, et sont experts en la matière : personne n'a le moindre soupçon en ce qui concerne le sacrifice d'humains, et le premier soupçon que les Investigateurs pourront avoir se confirmera lorsqu'ils assisteront vraiment à une cérémonie.

Ils ont plusieurs sources de victimes, qui sont toujours amenées au camp la nuit du sacrifice, de manière à ce qu'il y ait le moins de chances possibles qu'elles s'échappent. Une de ces sources, qu'ils n'utilisent qu'en cas d'urgence, est l'hôpital du Dr Freygan : le docteur a prétendu à diverses occasions avoir libéré des gens alors qu'en fait, il les a livrés aux squatters. Il n'aime pas agir ainsi et préfère de loin utiliser ces personnes comme matière première pour créer des proto-soggoths. Un bon nombre des jeunes squatters partent en ville, où, sans renier leurs origines, ils deviennent généralement des criminels. Ces personnes, grâce à leurs contacts avec la pègre peuvent souvent amener d'autres gangsters engagés pour faire un coup ou pour enlever des individus qui seront sacrifiés. Ces victimes sont habituellement amenées sur les camions qui repartent avec l'alcool, et sont transportées au village des squatters via les portes inter-dimensionnelles du sous-sol. Les squatters envoient quelques fois des ravisseurs dans les comtés voisins pour qu'ils enlèvent des épaves humaines, des ermites, ou des personnes de ce genre. Ils n'enlèvent jamais des victimes appartenant au Comté où ils vivent, afin d'éviter tout soupçon. Si toutes ces tentatives échouent, ils choisissent un des leurs pour qu'il soit sacrifié, habituellement un homme sénile ou un enfant débile.

Le Mauretania

Une croisière transatlantique relaxante,
au sein de la haute-société sur le plus luxueux paquebot du monde.

INTRODUCTION

Occasionnellement les Investigateurs pourront être confrontés avec quelque chose qui sera par trop dangereuse pour qu'ils puissent la maîtriser, mais aussi trop dangereuse pour qu'ils laissent faire. Si quelque chose découvre que les Investigateurs se sont mêlés de ses affaires, même le plus sûr de lui des personnages pourra dire : « J'ai entendu dire que le sud de la France est charmant en cette période de l'année ! ». Dans *l'appel de Cthulhu*, la fuite, la plus rapide et la plus lointaine possible, est souvent la meilleure alternative. Ce chapitre fournit un moyen de transport.

Afin de donner au Gardien un arrière-plan suffisant pour faire jouer une aventure d'une durée de six jours de jeu dans un environnement clos, la première partie de ce chapitre présente une description du navire lui-même. Un aperçu du vaisseau, des informations sur l'équipage, et des données sur la vie journalière à bord du navire ont été fournies afin d'établir le ton de l'aventure. Il y a une section consacrée à ce que tout le monde est censé connaître : le prix de la croisière pour les personnages, les formes de divertissements qu'ils pourront trouver, les règles de conduite sur le navire, etc.

La section d'information pour les joueurs permet d'installer le groupe dans cette situation et de leur présenter certains compagnons

LE MAURETANIA

Dans les années 20 il n'y avait pas de distraction plus appréciée au sein de la classe aisée que le voyage. Et il n'y avait pas de moyen de voyager plus prestigieux et plus en vogue que ces grands paquebots tranocéaniques. Les membres de la haute société faisaient la navette entre l'Europe et les États-Unis grâce à ces rois des mers. Les billets de deuxième et troisième classes relativement bon marché permettaient aux moins riches de traverser confortablement l'Atlantique. Quant aux pauvres qui devaient rentrer chez eux ou partir, il leur restait toujours l'entrepont.

Un de ces magnifiques paquebots de l'époque était le Mauretania. Ce monument de luxe avait été construit avec tout le confort et les commodités modernes. Celui-ci, et son navire sœur, le Lusitania (coulé pendant la Première Guerre mondiale) furent de véritables révolutions dans le domaine des voyages transocéaniques, ils furent les plus grands, les plus rapides et de loin les plus luxueux navires en service.

Les passagers de première classe disposaient de cabines de luxe de panneaux de bois, de petits salons et de spacieux fumoirs richement meublés, de salles de concerts, et de stewards prêts à subvenir à tous leurs besoins. Les passagers de deuxième et troisième classe jouissaient de bon nombre de ces services mais dans une mesure moindre. La classe d'entrepont était, sur la plupart des navires, bondée, inconfortable et bon marché.

Le rêve de chacun était d'occuper une suite sur le pont des embarcations du Mauretania, et de se relaxer dans la croisière entre New York la frénétique et Londres la digne.



Petit salon du Mauretania — avec quelques individus indésirables.

DONNÉES SUR LE NAVIRE

Longueur : 790 pieds (237 m)
Largeur : 88 pieds (26,40 m)
Tonnage : 45 000 tonnes
Hauteur (depuis la ligne de flottaison) : 80 pieds (24 m)
Vitesse moyenne : 25 nœuds
Chevaux vapeur des turbines : 68 000
Équipage : approximativement 850
Passagers : 500 en première classe
500 en deuxième classe
1 300 en troisième classe

de voyage. L'information pour le Gardien explique comment les personnalités et les événements à bord du navire affecteront les Investigateurs, détaillant les principaux personnages non-joueurs, leurs motivations et leurs secrets, ainsi que leurs relations avec les autres personnages. Un emploi du temps donne une ligne de conduite pour la croisière. Finalement il y a une liste de tous les livres, de tous les objets magiques et de tous les sortilèges sur lesquels les Investigateurs pourront tomber.

L'appel de Cthulhu est un jeu qui exige beaucoup à la fois des joueurs et du Gardien. Il n'y a pas de tables d'événements aléatoires, de grosses quantités d'objets magiques, ni de rencontres pré-tirées sur lesquelles se replier. Les scénarios sont des histoires qui doivent être contées avec imagination, suspense, couleur et soin. Par conséquent lorsque vous ferez jouer l'aventure présentée ci-après, les Investigateurs pourront ne pas s'intéresser et s'impliquer dans les événements du voyage. Si la seule chose qu'ils veulent ou qu'ils puissent supporter est une reposante croisière de six jours, ne les contraignez pas à agir. Utilisez les informations ci-dessous pour donner au voyage un parfum d'authenticité. Votre groupe pourra commencer à explorer les obscurs mystères du néant lorsqu'ils arriveront à leur destination.

Mais s'ils sont impatients d'en venir aux prises avec les adeptes de Cthulhu où qu'ils puissent les trouver, cette vermine est là pour qu'ils la trouvent.

LE COÛT DU VOYAGE

Les joueurs devront voyager en première classe, car cela sert au mieux les desseins de ce scénario. S'ils sont totalement démunis, peut-être pourront-ils trouver de l'argent ou peut-être les billets leur seront-ils donnés par des personnes qui désirent qu'elles traversent l'Atlantique. La cabine moyenne sur le pont A ou le pont des embarcations coûte 400 $ par personne, repas compris ainsi que la prise en charge des bagages. Les services non inclus dans le prix du billet seront payables aux stewards à la fin du voyage, avant que les passagers ne récupèrent leurs bagages.

Bonne traversée !

Information pour les Investigateurs

Le gigantesque Mauretania repose royalement dans le port de New York, dominant tous les paquebots transatlantiques de moindre importance qui l'entourent. Les agents maritimes, la Cunard Lines

ont, avec compétence, transféré vos bagages et réservé votre cabine. Tous les détails ont été réglés et on s'est donné du mal pour s'assurer que votre traversée sera plaisante et agréable.

Vous faites votre chemin à travers la foule souriante, qui agite les mains lorsque vous approchez de la passerelle du navire. Un grand nombre de personnes sont venues souhaiter *bon voyage* à ceux qu'ils aiment, tandis que d'autres sont juste venues voir le célèbre roi de l'Atlantique. Au sommet de la passerelle un jeune homme courtois contrôle tous les billets. Vous faites la queue derrière d'autres passagers qui attendent de monter, heureux de prendre la mer en première classe sur ce vaisseau de luxe.

Un peu devant vous, un gentleman superbement vêtu est en train de monter la passerelle, protégé par une demi-douzaine de types qui ont l'air de brutes. Personne ne peut arriver à portée de main de ce dignitaire hautain et distant. Un des gardes du corps se précipite en avant et présente une poignée de billets de première classe tandis que le reste du groupe passe rapidement devant le contrôleur sans même perdre son rythme de marche.

Juste derrière eux, il y a un petit homme en forme de poire. Cherchant dans ses poches son billet, dans sa hâte malhabile il fait tomber un chargement de livres qu'il portait sous son bras, ainsi que ses lunettes. Le contrôleur récupère ses livres, tandis que le petit homme nerveux fouille distraitement dans son manteau. Ah ! finalement il le trouve ; et la file se remet à avancer.

Ensuite viennent les riches, ceux qui désirent être riches, les commerçants effectuant leur première croisière de luxe, les pauvres. Tous montent le long des passerelles. Un prêtre, à la tête humblement inclinée, attend à bord. Le Père est tout ébouriffé, il a besoin de se raser, et, certainement, d'une coupe de cheveux. Quel ordre laisse donc sortir ses prêtres dans cet état ?

Votre tour arrive. L'aimable jeune homme prend votre ticket et vous dit qu'un steward vous montrera votre cabine. Pendant les six jours en haute mer vous goûterez à tout ce que ce grand navire peut vous offrir et vous poursuivrez vos aventures dans cette Bonne Vieille Angleterre ou sur le Continent.

BAGAGES

Les passagers de première classe sont autorisés à transporter un demi-mètre cube, en bagages. Tous les bagages doivent être étiquetés avec le numéro de la cabine (pas plus de 0,14 mètre cube, environ deux valises) et le numéro de la cale. Les plus gros objets (bicyclettes, machines, etc.) doivent être déposés dans la soute principale moyennant un coût additionnel de 2.50 $ à 10.00 $, selon la taille de l'article.

La plupart des armes à feu sont proscrites dans le Royaume-Uni, et celles qui sont amenées à bord doivent être emportées clandestinement (ce qui n'est pas trop difficile ; mais elles seront confisquées si elles sont découvertes), ou empaquetées dans la cale. Les fusils de chasse ou les carabines peuvent être loués ou achetés au Royaume-Uni. Le commandant du port à Liverpool saisira les armes à feu, et les rendra au moment du retour, ou il les expédiera quelque part à l'extérieur du Royaume-Uni.

S'il vous plaît, établissez vos chèques à l'ordre de la Cunard Steamship Company Ltd.

Information pour le Gardien

Les six jours à bord du Mauretania pourront être une période paisible à laquelle tout passager est en droit de s'attendre. Mais les joueurs seront confrontés à quelques sinistres événements. Il est laissé à l'appréciation du Gardien le soin de déterminer comment les événements et les rencontres pourront affecter les Investigateurs. S'ils semblent ne pas vouloir s'impliquer, ils pourront alors observer les agissements des personnages non joueurs.

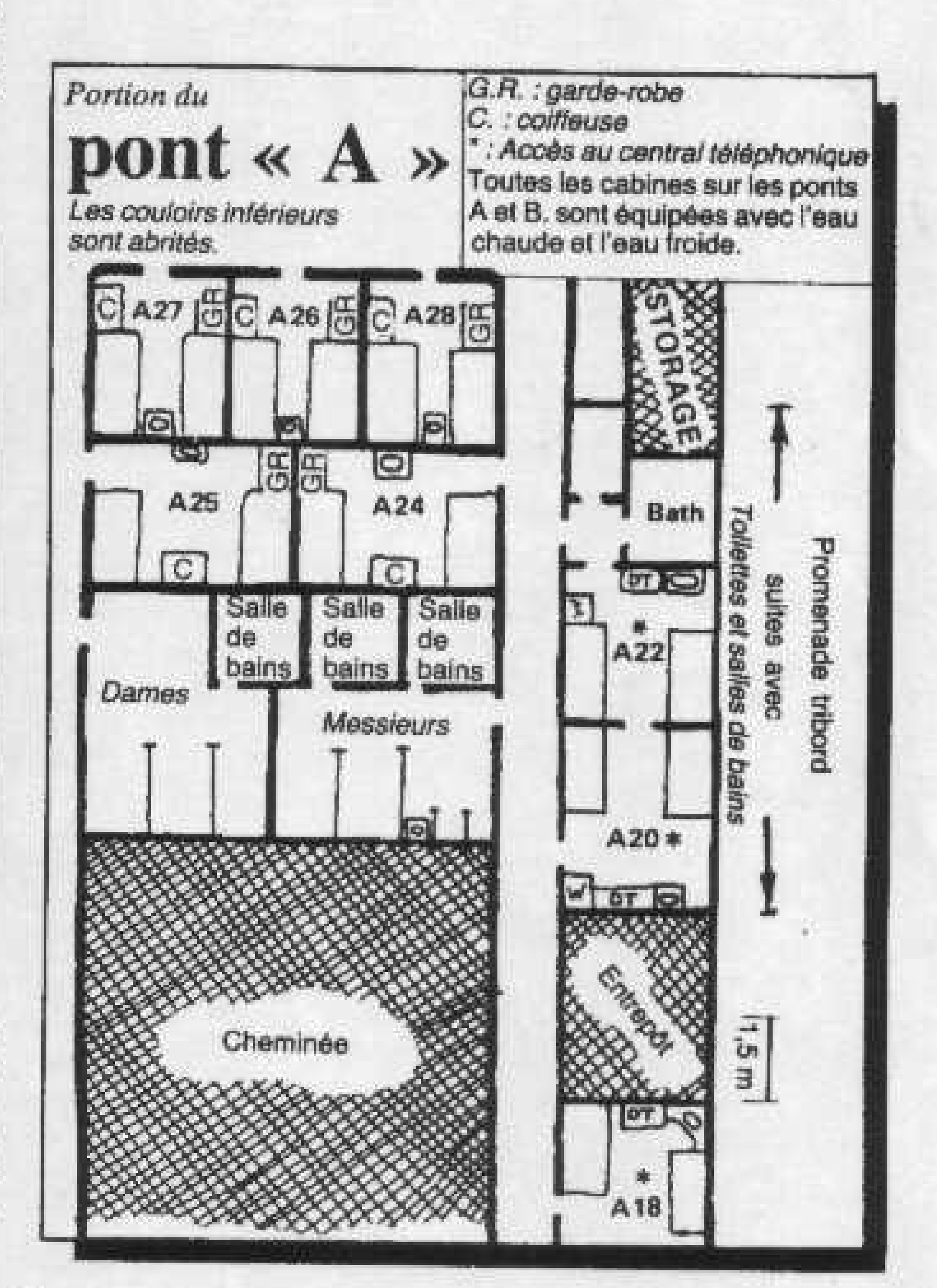
Le gentleman vêtu avec distinction, avec tous ses gardes du corps est un Comte Russe, un des nombreux survivants de la famille des Romanov, qui revendique haut et fort le trône de Russie. Il retourne dans son pays natal via la Pologne dans le but d'exploiter la confusion qui découle de la guerre russo-polonaise, et de restaurer la monarchie tsariste (ce qui est puéril, comme il apparaîtra plus tard, le Comte est très mal informé). Il passera la majeure partie de son voyage, à faire projets et à préparer son coup. Les brutes qui sont toujours avec lui ne parlent pas anglais et obéissent fanatiquement à tous ses ordres.

Le prêtre et ses deux compagnons sont à bord pour s'assurer que le Comte n'atteindra jamais l'Europe en vie. Ce sont des assassins qui à un certain moment tenteront d'éliminer le Comte. Ce ne sont pas des experts cependant et (tout comme le prétendu Tsar) ils sont destinés à échouer.

L'homme maladroit qui ne pouvait trouver son billet est le professeur Alvin M. Paterson, de l'Université d'Harvard, à la retraite depuis peu. Il est légèrement versé dans le mythe de Cthulhu. Durant le voyage il donnera au groupe une chance d'observer la sinistre magie des dieux les plus Anciens en première main. Ce qu'il observera plus tard lui dérangera l'esprit et le mènera au suicide.

En outre parmi les passagers des deux ponts supérieurs il y a un tueur fou. Les horribles crimes qu'il s'apprête à commettre sur le navire remettent en mémoire les meurtres commis dans un passé pas si lointain que cela, en 1888, à Whitechapel à Londres (plus populairement connus sous le nom de « meurtres de Jack l'Eventreur ») et le maniaque qui n'a jamais été arrêté.

Trois voyageurs de la petite ville d'Arkham en Nouvelle-Angleterre, semblent tout à fait normaux, mais ces hommes possèdent de terribles et dangereux secrets sur les dieux les plus Anciens. A Arkham, ils ont découvert une conspiration très ancienne contre l'humanité et dans une certaine mesure ils l'ont déjouée.



ACTIVITÉS A BORD

PREMIER JOUR

□ *Matin :* Embarquement et détails qui en découlent.

□ *Après-midi :* Déjeuner ; exploration et familiarisation avec le Mauretania ; remarquer ou rencontrer le professeur FUDA et ses étudiants.

□ *Soirée :* Dîner à la table du capitaine ; rencontre avec le Prince ; rencontrer ou remarquer le professeur PATERSON ; et remarquer le prêtre dissimulé.

DEUXIÈME JOUR

□ *Matin :* Ablutions et déjeuner.

□ *Après-midi :* Rencontre avec malcolm PINKUM, commissaire du bord du navire.

□ *Soirée :* Observer et flirter avec des membres du sexe opposé.

TROISIÈME JOUR

□ *Matin :* Ablutions et déjeuner ; jeu de galets du Comte ; tentative d'atteinte à la vie du Comte.

□ *Après-midi :* Visite des nettoyeurs ; le professeur PATERSON invite les investigateurs à observer les visions dans le cristal.

□ *Soirée :* Observer les visions du Verre.

QUATRIÈME JOUR

□ *Matin :* Ablutions et déjeuner ; découverte des restes du professeur PATERSON.

□ *Après-midi :* Donner son témoignage lors de l'enquête ; le commissaire de bord se rend sur les ponts inférieurs pour célébrer un rituel en l'honneur de Cthulhu.

□ *Soirée :* Indiscrétion d'un marin adorateur de Cthulhu ; bal masqué.

CINQUIÈME JOUR

□ *Matin :* Ablutions et déjeuner.

□ *Après-midi :* Spectacle de qualité.

□ *Soirée :* L'éventreur frappe.

SIXIÈME JOUR

□ *Matin :* Ablutions et déjeuner.

□ *Après-midi :* Conclure les flirts et obtenir des adresses.

□ *Soirée :* Bal d'adieu ; l'éventreur frappe à nouveau.

Chaque jour les joueurs voudront faire de nombreuses choses. Les événements décrits ci-dessus ne sont pas forcément des obligations : leur ordre exact ou le moment auquel ils ont lieu est laissé à l'appréciation du Gardien des Arcanes. Les cinquième et sixième jours, si l'on excepte l'éventreur, devraient voir les investigateurs régler, ou être absorbés par les situations qu'ils ont jusque-là rencontrées. Le débarquement a lieu le matin du septième jour.

Maintenant ils fuient le courroux d'une sombre confrérie (peut-être l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent). Leur destination est Jerusalem, où ils espèrent trouver l'aide qui leur permettra de stopper la menace qui pèse sur eux.

Il y a une cabale d'adorateurs de Cthulhu à bord. Ce sont des hommes d'équipage qui s'occupent du charbon et qui vivent et travaillent hors de la vue de presque tout le monde. Le commissaire du bord du navire, qui est, lui aussi, un adepte les dirige. De par ses fonctions à bord du navire, il peut engager ces créatures dégénérées et leur faire faire la navette entre les États-Unis et l'Europe. Il n'hésitera pas à utiliser les pouvoirs de sa fonction pour éliminer quiconque menacerait sa position, ou s'opposerait à ses adorateurs.

Notes finales

Si le voyage s'effectue en hiver, rappelez-vous que dans l'Atlantique nord cette saison est froide et rude. Quiconque s'aventurera sur le pont promenade risque de tomber malade. Les Investigateurs sont-ils enclins à avoir le mal de mer ? Un échec sur un jet sous la CON × 5 sur 1D100 signifie que le personnage sera incapacité pour 1D3 jours. (Toutes les compétences seront diminuées de moitié pendant cette période.)

Il est recommandé de lire entièrement le scénario avant de le faire jouer. La plupart des personnages non joueurs interagissent d'une manière ou d'une autre. Familiarisez-vous avec leurs motivations et leurs histoires en premier, puis étudiez l'histoire.

Le Comte Mikhail Andreevich Kurosov

Le Comte a des prétentions solides sur le trône vacant de Russie en vertu du sang qu'il a en commun avec la dynastie des Romanov. Il possède en outre une fortune personnelle colossale. La raison officielle pour voyager en Europe, si on la lui demande, est l'occasion de faire du tourisme. En réalité, il retourne en Russie avec le concours du gouvernement polonais, de la même manière que Lenine qui, lorsqu'il rentra dans son pays, fut aidé par l'Allemagne. Il espère exploiter la confusion et le chaos issu de la guerre russo-polonaise, qui ont provoqué bien des désordres sauf la paralysation du gouvernement central d'Union Soviétique. En utilisant toute sa richesse et son pouvoir, il espère susciter une révolte qui provoquera l'effondrement du gouvernement soviétique. Puis il se fera proclamer régent du Tsar, ralliant tous les mécontents et les monarchistes sous sa bannière. Cette mission est ultra-secrète.

Il parle couramment le français ; son anglais est teinté d'un fort accent, mais il est compréhensible. Il n'est pas d'humeur facile ; ses gardes du corps intercepteront les inconnus qui l'aborderont sans raison apparente. Le Comte est toujours bien vêtu, dédaigneusement distingué, et un peu condescendant dans sa conversation.

Le Comte a amené avec lui six serviteurs personnels (des gardes du corps), qui sont tous grands, bien armés, vigilants et soupçonneux. Au moins deux d'entre eux accompagnent toujours le Comte là où il va. Aucun des gardes du corps ne parle anglais. Tous sont totalement loyaux au Comte et tueront isntantanément sur son ordre.

Le Comte est aussi servi par un valet personnel, un secrétaire et goûteur. Il a avec lui quelque 100 000 $ américains, ainsi que 30 000 livres anglaises en espèces, pour régler ses dépenses de voyage. Des lettres de crédit sur des banques suédoises et polonaises financeront ses projets de révolution.

Le Comte Kurosov loge sur le Pont A dans les suites A 20, A 22 et A 24. Sa suite contient un coffre mural, dans lequel il garde des papiers et une petite somme en espèces (le reste a été confié au commissaire du bord), et le numéro d'une ligne avec le centre de change téléphonique. Il n'est jamais armé.

Comte Mikhail Andreevich Kurosov

FOR 9 CON 10 TAI 10 INT 13 POU 10 DEX 12
APP 14 EDU 16 SAN 50 Points de vie 10

COMPÉTENCES : Parler français : 80 % ; Parler russe : 90 % ; Parler anglais : 40 % ; Psychologie : 40 % ; Crédit : 95 %.

GARDES DU CORPS

Tous les gardes du corps du Comte ont la compétence d'Interposition. Cette compétence est utilisée pour s'interposer entre un projectile ou un coup d'un troisième individu et le Comte. Si le garde du corps peut voir un assassin en train de viser le Comte avec un pistolet ou de tenter de le poignarder avec un couteau, il essaiera d'interposer son corps entre le coup et le Comte. S'il réussit son jet sous la compétence Interposition, et qu'il était à 3 mètres au plus du Comte, alors la balle ou le coup retombera sur lui au lieu du Comte.

Premier garde du corps

SAN 50 DEX 12 Points de vie 16

9 mm automatique dans un étui en bandoulière : 45 %, 1D8 + 2 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 60 % ; Écouter : 60 % ; Interposition : 60 %.

Deuxième garde du corps

SAN 50 DEX 12 Points de vie 16

9 mm automatique dans un étui en bandoulière : 45 %, 1D8 + 2 de dommages.
Coup de point : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

COMPÉTENCES : Trouver objet caché : 60 % ; Écouter : 60 % ; Obstruction : 60 %.

Troisième garde du corps

SAN 50 DEX 12 Points de vie 16

9 mm automatique dans un étui en bandoulière : 45 %, 1D8 + 2 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 60 % ; Écouter : 60 % ; Interposition : 60 %.

Quatrième garde du corps

SAN 50 DEX 12 Points de vie 16

9 mm automatique dans un étui en bandoulière : 45 %, 1D8 + 2 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 60 % ; Écouter : 60 % ; Interposition : 60 %.

Cinquième garde du corps

SAN 50 DEX 12 Points de vie 16

9 mm automatique dans un étui en bandoulière : 45 %, 1D8 + 2 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 60 % ; Écouter : 60 % ; Interposition : 60 %.

Sixième garde du corps

SAN 50 DEX 12 Points de vie 16

9 mm automatique dans un étui en bandoulière : 45 %, 1D8 + 2 de dommages.
Coup de poing : 70 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

COMPÉTENCES : Trouver Objet Caché : 60 % ; Écouter : 60 % ; Interposition : 60 %.

Valentin, Kolya et Mikhail, Assassins Bolcheviques

Ces trois bolcheviques connaissent la mission du Comte, et ils sont venus le tuer. Leur chef est Valentin, qui s'est déguisé en prêtre au départ de la traversée. Ils logent sur le pont E dans les cabines 14, 15 et 17. Valentin, en tant que prêtre, est plutôt bizarre le premier jour. Les jours suivants, il aura une apparence plus soignée ; son habit lui donne accès à tous les ponts sans qu'on le questionne. Il passera la majeure partie de son temps à lire à des endroits stratégiques du navire, observant les mouvements du Comte et préparant l'exécution de l'assassinat. Les deux autres assassins restent sur les ponts inférieurs sur lesquels ils logent, jusqu'à ce que le moment de tuer le Comte arrive. Ils parlent mal l'anglais et, bien sûr, correctement le russe.

Valentin est armé d'une grenade à main, d'un revolver de .32 avec la chambre vide, et d'un grand couteau attaché avec des courroies à sa jambe. Les autres ont des revolvers de .32 et des couteaux attachés avec des courroies à l'avant-bras gauche. Leurs cabines sont vides, en dehors de leurs vêtements, une boîte de 50 balles pour revolver de .32, des faux papiers, un exemplaire de *« Bolshvisheskiie Revolutsyonnye Kampanie » (Campagnes Révolutionnaires (militaires) Bolcheviques)*, et leurs billets.

Ces assassins en puissance ne sont pas particulièrement compétents, mais ils sont sérieux dans leur travail ; les gardes du corps du Comte repéreront de si piètres imposteurs sur le champ et prendront les mesures appropriées avec ou sans l'aide du capitaine et de l'équipage du Mauretania. Valentin, Kolya et Mikhail sont condamnés d'avance à échouer.

Valentin

FOR 10 CON 11 TAI 8 INT 12 POU 7 DEX 12
APP 9 EDU 13 SAN 30 Points de vie 10

ARMES : Revolver .32 : 30 %, 1D8 de dommages.
Long couteau : 40 %, 1D4 + 2 de dommages.

COMPÉTENCES : Parler Anglais : 30 % ; Lancer : 55 %.

Kolya

FOR 11 CON 9 TAI 10 INT 10 POU 10 DEX 9
APP 8 EDU 12 SAN 55 Points de vie 10

ARMES : Revolver .32 : 30 %, 1D8 de dommages.
Couteau : 35 %, 1D6 de dommages.

Mikhail

FOR 10 CON 12 TAI 11 INT 15 POU 9 DEX 11
APP 6 EDU 11 SAN 43 Points de vie 12

ARMES : Revolver .32 : 35 %, 1D8 de dommages.
Couteau : 25 %, 1D6 de dommages.

Professeur Alvin Morley Paterson

Le professeur est un homme petit, rondelet, peu soigné avec des cheveux blancs. Ses vêtements sont froissés, et il est toujours mal rasé. Il est sujet au mal de mer, aussi le premier jour de traversée il sera dans un état déplorable. Cela signifie que si un des Investigateurs l'aborde, il sera peu amical, spécialement si on l'invite à dîner ou si on lui parle de nourriture. Une fois passé son mal de mer, il se révélera être une personne intéressante.

Il a récemment pris sa retraite de professeur d'histoire européenne à Harvard, passant la majeure partie de sa vie en recherches académiques en solitaire. Maintenant il se réjouit de parcourir le monde. Il fait du tourisme avec l'argent qu'il a économisé. En premier lieu il a l'intention de rendre visite à un cousin de Londres. Ensuite il partira en Europe sans se presser, puis continuera jusqu'au Proche-Orient. Sa cabine est la A 27 sur le pont A.

Il connaît bien le Mythe de Cthulhu. Si des Investigateurs portent des articles en rapport avec les Dieux les plus Anciens, ou sont remarqués par le professeur alors qu'ils sont en train de lire un des livres du mythe, il manifestera un certain intérêt. A un moment donné les Investigateurs le remarqueront en train de lire un exemplaire de « *Cultes Sans Noms* » (édition de la Golden Goblin) dans le petit salon. Il a une connaissance pratique du Mythe et connaît même certains sortilèges. Il a une attitude d'acédémicien envers le Mythe, c'est pourquoi il n'en discutera qu'en termes de religion païenne.

Il a trois livres avec lui : « *Cthulhu dans le Nécronomicon* », « *Tablettes Zanthu* » et « *Cultes Sans Noms* ». Il possède aussi un objet magique « le cristal de Mortlan », et le brasier nécessaire à son utilisation.

Professeur Paterson

FOR 7 CON 4 TAI 9 INT 16 POU 13 DEX 9
APP 12 EDU 21 SAN 35 Points de vie 7

COMPÉTENCES : Lire l'Arabe : 75 % ; Occultisme : 35 % ; Histoire : 95 % ; Mythe de Cthulhu : 39 %.

SORTILÈGES : Enchanter un Brasier, Conjurer le Cristal de Mortlan, Signe de VOOR.

Malcolm Pinkum, Commissaire de Bord

Le commissaire de bord est grand, a en apparence bon caractère, mais laissera tous ceux qui le rencontreront relativement troublés. Il essaie de donner l'impression qu'il est stupide mais un jet réussi sous la Psychologie révélera la supercherie. Il préfère rester dans l'ombre et de temps à autre il fera subrepticement un tour du navire.

Une éventuelle enquête révélera qu'il disparaît souvent, pendant des heures, du navire, ou même pendant des journées entières durant certaines traversées. Cette conduite est tolérée par le capitaine : on pense que le capitaine s'accommode d'une aussi étrange conduite parce que Pinkum est un officier de talent. Mais il n'en est pas ainsi, le capitaine ne dit rien parce que Pinkum est un maître-chanteur qui possède des preuves indiscutables contre lui, qui l'impliquent comme espion allemand pendant la Grande Guerre.

Le pendentif qu'il porte autour du cou est le même que ceux que portent les hommes d'équipage qui sont des adorateurs. Il est toujours armé, et n'hésitera pas à prendre des mesures illégales contre les Investigateurs si besoin en est.

Malcolm Pinkum

FOR 9 CON 7 TAI 17 INT 13 POU 17 DEX 12
APP 11 EDU 15 SAN 0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Connaître le Bateau : 90 % ; Trouver Objet Caché : 40 % ; Déplacement Silencieux : 45 % ; Se Cacher : 55 % ; Mythe de Cthulhu : 59 %.

ARME : Revolver .38 : 35 %, 1D8 + 2 de dommages.

SORTILÈGES : Contacter Cthulhu, Convoquer Vagabond Dimensionnel, Lier Vagabond Dimensionnel, Malédiction de la Pierre.

Professeur Felix Fuda

Le professeur enseigne la métaphysique médiévale à l'Université Miskatonique d'Arkham. C'est un intellectuel, bien que son implication dans le côté obscur de ses études aient davantage mis en relief ses qualités d'homme d'action. Il n'a généralement pas grand chose à dire, mais lorsqu'il parlera, ce sera pour poser des questions incisives et pertinentes, ou pour faire taire un de ses étudiants s'il sent qu'ils deviennent trop bavards ou qu'ils en disent trop.

Il porte un petit derringer* dans la poche de sa veste. Il garde les exemplaires de « *La clef de la sagesse* » et de « *Clavis Solomon* » dans sa cabine.

Fuda et ses deux étudiants, Hargrove Thorpe et Richard Bloch, sont profondément compromis dans le « côté obscur » du Mythe. Tous trois partent d'Arkham où ils ont découvert une ancienne confrérie de sorciers malfaisants qui ont acquis l'immortalité grâce à leurs sortilèges. Ils ont fait échouer un complot de cette confrérie pour finir par s'apercevoir qu'ils étaient beaucoup plus forts qu'ils avaient tout d'abord osé le croire. Le trio part maintenant pour Jerusalem afin de consulter des ouvrages mystérieux qu'il n'est possible de trouver que là. Ils espèrent en apprendre assez pour mettre fin à la menace maléfique et accessoirement pour échapper à la vengeance de la confrérie.

Il est possible que Fuda ou un de ses étudiants dise l'entière vérité aux Investigateurs. Mais il est nécessaire pour les Investigateurs d'obtenir leur confiance.

Professeur Fuda

FOR 10 CON 9 TAI 8 INT 18 POU 13 DEX 12
APP 12 EDU 18 SAN 45 Points de vie 9

COMPÉTENCES : Lire le latin : 85 % ; Lire l'allemand : 60 % ; Lire le Magyar : 80 % ; Mythe de Cthulhu : 52 % ; Bibliothèque : 75 % ; Occultisme : 50 % ; Se cacher : 70 % ; Histoire : 85 % ; Discussion : 30 %.

ARME : Derringer .45 : 30 %, 1D10 de dommages.

SORTILÈGE : Contacter Nyarlathothep.

*N.d.t. : Derringer : Marque américaine de pistolet.

Hargrove Thorpe

Hargrove ressemble à un étudiant de Faculté et il en est un. Il a les cheveux lisses coiffés à la dernière mode, il connaît les tout derniers mots d'argot, il est sûr de lui et bien vêtu. C'est un jeune homme bien bâti qui arbore une élégante moustache soignée. Sympathique et extraverti, il discute aisément. Si on le lui demande, il dira qu'il se rend à Londres de la part de son Maître d'Arts en Littérature Comparée, accompagné par son professeur Felix Fuda et un camarade étudiant, Richard Bloch. Tous trois sont souvent assis ensemble dans le petit salon ou sur le pont promenade, lorsque le temps le permet.

Hargrove porte toujours un petit .22 automatique depuis ses récentes expériences. Il porte un petit pendentif en argile autour du cou, dont la taille et la forme sont environ celles d'une pièce de 25 cents américains et sur lequel est gravé le Signe des Anciens. Il a peu d'effets en cas d'attaque directe, mais on peut le suspendre au-dessus d'une ouverture afin d'en bloquer le passage aux diverses créatures d'origine mystérieuse. Cousu dans la doublure de sa veste, il y a le couteau enchanté (décrit plus loin). Cet objet a été volé à la confrérie et il a beaucoup de valeur pour tous les adorateurs des Anciens.

Hargrove Thorpe

FOR 11 CON 15 TAI 12 INT 13 POU 13 DEX 7
APP 14 EDU 13 SAN 56 Points de vie 14

COMPÉTENCES : Parler l'Arabe : 30 % ; Lire le Grec : 25 % ; Occultisme : 20 % ; Mythe de Cthulhu : 24 % ; Écouter : 65 % ; Se Cacher : 70 %.

ARME : .22 automatique : 40 % ; 1D6 de dommages.

Richard Bloch

Richard est le dernier membre du trio d'Arkham. C'est un garçon grand, fort et très imaginatif. Son sport favori à l'école est la Crosse Canadienne, mais son sujet préféré de conversation est les pulps*.

Comme il est très influençable, toutes les compétences de Communication ont 10 % de chances supplémentaires de réussir avec lui. Il se met facilement en colère et, s'il pense qu'on se moque de lui, il peut même réagir violemment. Pour cette raison un de ses amis l'accompagne généralement lorsqu'il fait un tour sur le navire. Richard ne sort jamais sans un derringer à deux coups depuis les expériences qu'il a vécues à Arkham.

*N.d.t. : Pulp : Magazine imprimé sur du mauvais papier. Roman de quatre sous.

Richard Bloch

FOR 13 CON 14 TAI 17 INT 13 POU 8 DEX 17
APP 12 EDU 14 SAN 40 Points de vie 16

COMPÉTENCES : Lire l'Hébreu : 35 % ; Anthropologie : 30 % ; Déplacement Silencieux : 65 % ; Mythe de Cthulhu : 5 %.

ARMES : Coup de pied : 45 % ; 1D6 + 1D6.
.22 Derringer : 45 %, 1D6.

L'Éventreur

Sur le pont A des passagers il y a un meurtrier à l'esprit dérangé, qui tue de la même manière que Jack l'éventreur. Son identité est laissée à l'appréciation du Gardien mais il pourrait être un des personnages précédemment décrits (excepté le professeur Paterson, qui se suicidera avant que l'éventreur ne frappe, et Malcolm Pinkum, qui aurait depuis longtemps été arrêté s'il avait commis des meurtres sanglants lors de chaque traversée). Deux nuits avant la fin de la traversée, il frappera, se rendant sur le pont E, et choisissant comme victime une femme. Commis avec un rasoir, le meurtre sera horrible et sanglant. On pourra voir un message sur le mur :

**POUVEZ-VOUS M'ARRÊTER EN SEULEMENT DEUX JOURS ?
L'ÉVENTREUR**

La nuit avant que le navire accoste, il frappera à nouveau, laissant ce message :

J'AIME MON TRAVAIL

L'éventeur n'a rien à voir avec les machinations du Mythe de Cthulhu ; c'est un fou solitaire. S'il n'est pas capturé, il continuera son « travail » dans le port d'arrivée. La poursuite de l'éventreur pourra être une intéressante aventure pour les Investigateurs.

Les Autres Passagers

Le Gardien devra toujours essayer, en restant vif, de rendre le temps passé sur le navire plus intéressant, en présentant différents types de personnages. Peut-être pourront-ils rencontrer un escroc qui essaiera de leur vendre un bout de terre marécageuse en Floride, ou peut-être quelqu'un viendra-t-il les supplier car il a découvert les marins adorateurs de Cthulhu. Faites que ces rencontres soient variées et mettent en jeu un grand échantillon de compétences.

L'ÉQUIPAGE

Les Marins : Ce sont les pelleteurs de charbon et les manœuvres à bord du navire. Il y a peu de chances pour que le groupe puisse rencontrer ces hommes à d'autres moments que lors de l'événement du « Marin Adorateur de Cthulhu ». Leurs tâches n'ont aucun rapport direct avec les passagers. Ils ne seront aperçus que par hasard.

Les Machinistes : Ces hommes font fonctionner et entretiennent la machinerie du navire. De même que pour les marins il y a peu de chances que les Investigateurs les rencontrent ou aient des contacts avec eux. Mais il est possible qu'un de ces hommes aide de façon appropriée les Investigateurs si ceux-ci leur demandent de l'aide ou s'ils les soudoyent.

Les Stewards : Les Investigateurs verront leurs stewards quotidiennement. Les stewards s'occupent des cabines des passagers, de la lingerie, des repas et de tout ce qui peut améliorer le confort et la commodité des passagers. Qu'ils soient honnêtes ou corruptibles (dans une certaine mesure, ces hommes travaillent aux pourboires) est une question laissée à l'appréciation du Gardien. Gardez à l'esprit que le Commissaire du Bord les surveille, et qu'il résoudra rapidement toutes les violations des règles et règlements du navire.

Télégraphes, Téléphones et Liftiers : C'est une classe semi-professionnelle d'hommes d'équipage. Les mêmes règles générales de conduite s'appliquent à eux qu'aux stewards.

Le Commissaire de Bord du navire : Pour les passagers, il est l'officier principal du navire, responsable de tout ce qui concerne la sécurité et le bien-être des passagers. Il commande les stewards, maintient l'ordre, s'occupe des objets de valeur des passagers (les passagers sont priés instamment de laisser leur argent, leurs bijoux, etc. dans le coffre du commandant) et ainsi de suite. Toutes les plaintes, tous les commentaires et les arrangements particuliers passent par son bureau.

ÉVÉNEMENTS ET RENCONTRES

Rencontre avec le Comte

Dès que le navire dépassera la limite des 3 miles des eaux territoriales, de l'alcool sera servi (le navire est à ce moment hors de la juridiction américaine et ne subit plus la prohibition). Lors d'un dîner protocolaire donné par le capitaine pour les passagers du pont A, les Investigateurs pourront apercevoir le Comte. Personne ne sait exactement qui il est, mais les entremetteuses mondaines et bavardes et les étudiants verbeux peuvent avoir entendu dire qu'on pense qu'il s'agit d'une personnalité royale, ou quelque chose comme cela, qui rentre en Europe pour se marier. Il n'y aura pas de véritable manière de l'aborder (mais cela viendra plus tard). Il sera servi par ses propres domestiques. Il a son propre cuisinier et son propre goûteur qui contrôle tous les plats avant qu'il les mange.

Voilà tout ce que les Investigateurs verront de lui pendant les premiers jours.

Remarquer le Prêtre

Faites que le prêtre soit rapidement remarqué par le groupe. Si cela n'a aucun résultat, mettez en relief le fait qu'il est toujours en train de rôder furtivement sur le pont A. Un jet réussi sous la « Psychologie » révélera que quelque chose en lui ne paraît pas tout à fait normal. Un petit travail de détective révélera qu'il est un passager de troisième classe dont la cabine se trouve sur le pont E, et qu'il n'a rien à faire sur le pont A.

Chaque nuit il retourne sur le pont E et rencontre ses complices conspirateurs avec lesquels il discute leurs plans (en parlant russe). Un jet réussi sous le Déplacement silencieux est nécessaire si quelqu'un désire le suivre (si jamais il entend qu'on le suit, il se rendra au petit salon et y restera toute la nuit). S'il est abordé par les Investigateurs, il sera peu amical et ne coopèrera pas. Si on en rend compte au commissaire de bord, il sera admonesté et on lui dira de ne pas remettre les pieds en première classe, mais par respect pour son habit, on le lui dira aimablement. Il ne sera pas fouillé. Ses compagnons essaieront tout de même d'attenter à la vie du Comte.

Rencontre avec le professeur Paterson

Avant la fin du quatrième jour, les Investigateurs remarqueront le professeur en train de lire « *Cultes sans noms* », ou il les entendra parler du livre qu'il lit, ou ils feront connaissance en prenant le thé, ou par une quelqu'autre méthode laissée à l'Appréciation du Gardien des Arcanes, ils entreront en rapport. Dès qu'il aura récupéré de son

mal de mer, il sera amical et passionné dans sa conversation. la fin du troisième jour il demandera aux Investigateurs s'ils sont intéressés par une démonstration d'arts magiques du monde invisible. S'ils acceptent, et ils le devraient, voilà ce qui se passera :

Les Visions du Cristal

Lorsque les Investigateurs entreront dans la cabine du professeur, ils seront engloutis par de la fumée d'encens. Paterson sera assis, les jambes croisées sur le parquet, les « *Tablettes Zanthu* » ouvertes devant lui. Le Cristal de Mortland est aussi posé sur le sol à proximité du mur, avec une bougie placée devant ; la lumière de la bougie passe à travers le cristal et se projette sur le mur. Le brasier dégage des nuages de fumée. Après avoir demandé aux Investigateurs de s'asseoir, il leur dira qu'ils peuvent demander à voir toutes les visions que pourra leur donner le Cristal, mais il leur signalera que les visions obtenues ne sont pas toujours celles que les observateurs désirent voir, car des sombres puissances contrôlent souvent le Cristal.

Le professeur entamera la cérémonie d'activation de manière directe, progressive et peu mystique, comme s'il était plutôt en train de mélanger des produits chimiques que d'effectuer un rituel magique. Il s'arrête souvent pour marmonner dans sa barbe, tourne des pages du livre, et grommèle des remarques comme : « C'est très intéressant » ; « Oh, je vois ! ».

Si les Investigateurs font une demande ou posent une question spécifique, il y a 40 % de chances qu'ils soient témoins de quelque chose, dans le halo de lumière sur le mur, qui soit en rapport avec leur question (ce qui apparaît exactement est laissé à l'appréciation du Gardien). Ils pourront continuer à poser des questions jusqu'à ce que le Gardien fasse un jet de dé de 41 à 00 sur 1D100. Ensuite, voilà ce qu'ils verront :

La fumée dans la pièce tournoie autour de la bougie. Au moment où le professeur finira l'invocation, le halo de lumière projeté sur le mur prendra forme et couleur. Lentement, une image se formera et deviendra nette, telle un film projeté sur le mur.

Au début la scène paraîtra indistincte et trouble. Le professeur consultera le texte, marmonnera quelques mots, réajustera la position du cristal ou de la bougie et la vision s'éclaircira. Si les Investigateurs essaient d'interrompre la cérémonie en touchant le Cristal, ils recevront un sévère choc électrique, et perdront 1D3 de SAN à moins qu'ils ne réussissent un jet sous leur SAN, et ils subiront 2D6 de dommages. Mais la vision disparaîtra.

La vision se clarifiera et deviendra une foule vaguement perceptible de gens qui dansent à l'unisson. Au fur et à mesure que la vision se renforcera, un chant lointain se fera entendre : si les Investigateurs ont eu des rêves provoqués par le pendentif en pierre maudit, ils reconnaîtront ce son. Des visions d'un vaste océan et du vide étoilé au-dessus des danseurs les engoutiront d'abord, puis ce sera la vision en entier. Très progressivement, la monstrueuse silhouette du terrible Cthulhu se formera et prendra le contrôle de la vision.

A ce moment-là, le professeur déplacera frénétiquement le cristal d'un côté à l'autre, essayant manifestement de faire disparaître l'image, tandis que l'horreur cosmique se dessinera de plus en plus distinctement. Le chant deviendra de plus en plus fort, et tous ceux qui seront présents sentiront que la désormais claire et indicible image de Cthulhu les recherche à travers le temps et l'espace. Le professeur horrifié essaiera avec insistance de dissiper l'image mais les personnes présentes sentiront que l'intelligence de Cthulhu est devenue trop puissante ; mais finalement l'image disparaîtra du mur.

Dès que la vision se sera évanouie, l'impression d'être pourchassé par Cthulhu disparaîtra lentement. Tous ceux qui sont présents perdront 1D6 de SAN, qu'un jet sous la SAN soit réussi ou pas.

Le professeur sera très perturbé. Il demandera au groupe de le laisser sans discuter, disant qu'il doit enquêter davantage sur la question en privé.

Le matin suivant le groupe trouvera un panneau sur la porte de sa cabine sur lequel est marqué : « *Ne pas déranger !* ». Tous les appels resteront sans réponse. la porte ne sera pas verrouillée et elle sera même légèrement entrouverte. Si les Investigateurs entrent ils découvriront que le professeur s'est pendu. Sur la coiffeuse, il y a le billet suivant :

> *J'en ai trop vu !*
> *Je ne peux plus vivre, les Choses qui sont tapies*
> *et attendent m'ont rendu fou.*
> *Elles m'attendent.*
> *Veuillez donner mes effets personnels à mon cousin Maurice à Londres, et BRÛLEZ mes livres qui sont dans cette pièce !*

L'adresse de Maurice Paterson à Londres, en Angleterre, est indiquée sur le passeport du professeur en tant que personne à prévenir en cas d'accident.

Si un steward est amené à ouvrir la porte, il hurlera et courra à toutes jambes chercher un officier chargé de la sécurité. Si les Investigateurs ne profitent pas de l'intervalle pour prendre quoi que ce soit toutes les possessions du professeur seront inventoriées et consignées par le commandant dans son coffre. Tous les objets magiques et les livres anciens, disparaîtront purement et simplement.

La tentative d'assassinat sur le Comte

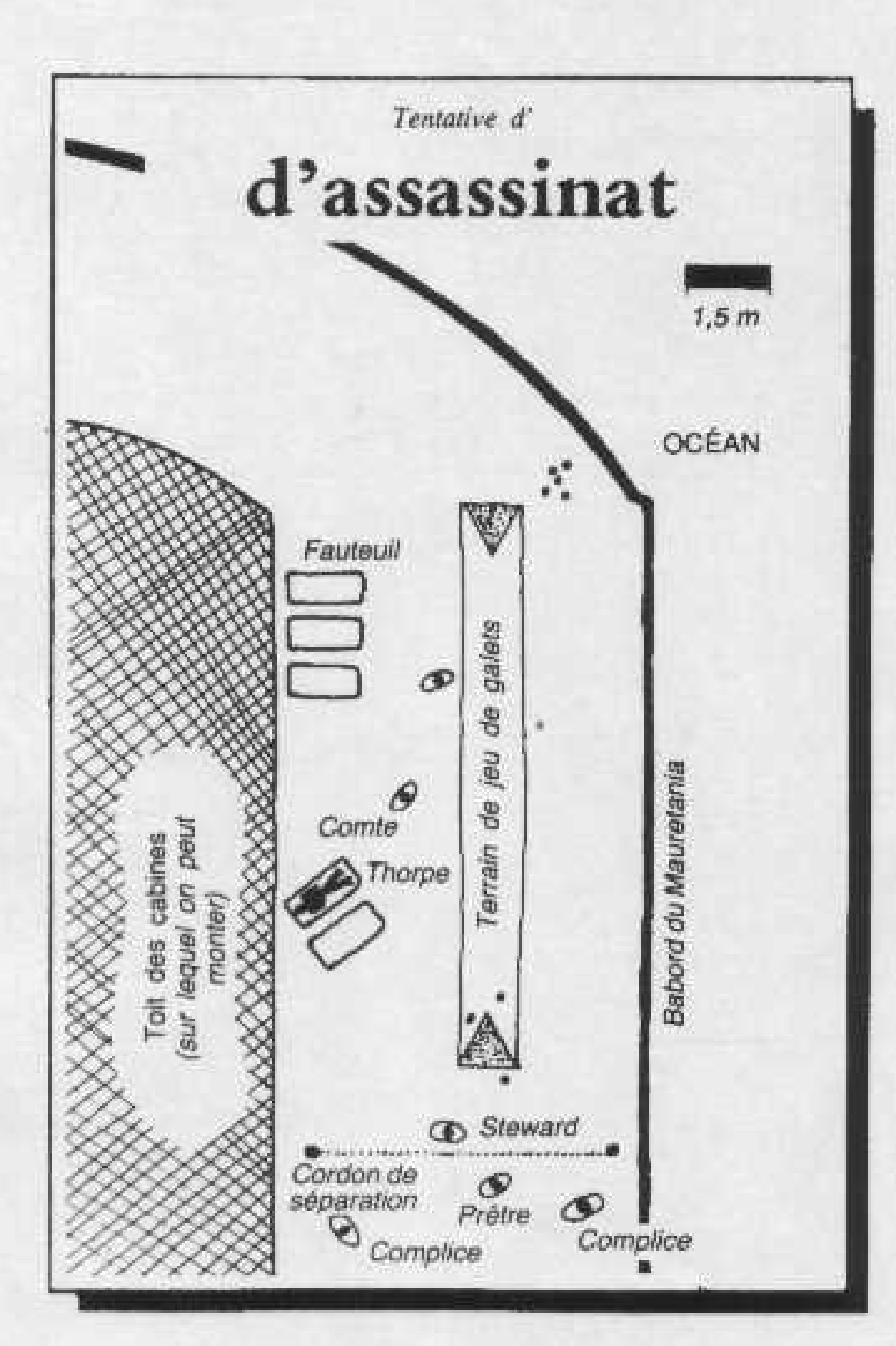
Au cours du troisième jour du voyage, le groupe entendra dire qu'un yacht navigue selon un cap parallèle à celui du Mauretania. Ce n'est pas inhabituel ; le Mauretania est une des merveilles de la mer, et de nombreux navires qui le croisent s'approchent pour l'observer de plus près. Des jumelles puissantes ne permettront pas de voir le pavillon du yacht, et les feux clignotants et les signaux radios resteront sans réponse même s'il n'est pas à plus de 4 à 5 miles de distance. Par ordre d'un haut fonctionnaire des « Lignes Cunard », un noble russe a réservé un terrain de jeu de galets entier pour son utilisation personnelle ce matin. (Si c'est l'hiver, un terrain de jeu intérieur est utilisé.) Le capitaine sera furieux, et tous les passagers de première classe qui apprendront ce secret seront blêmes de colère devant une telle arrogance associale : « Il est déjà parmi ses semblables, que lui faut-il de plus ? ». Finalement, un jet réussi des Investigateurs sous Trouver Objet Caché révélera qu'un prêtre rôde à proximité du terrain, et si un Investigateur le suit, il remarquera qu'il fait des signes furtifs et murmure des phrases à deux autres hommes lorsqu'ils le croisent.

A 11 heures, la partie commence. Le goûteur du Comte est son adversaire ; la zone entière de jeu est réservée et délimitée par une corde de velours noir. Le chef des stewards contrôle qui est admis à regarder. Seuls ceux qui sont manifestement de la haute société sont admis à entrer et à observer, ou encore ceux qu'il connaît personnellement : le Baratin ne le fera pas changer d'avis, car il a reçu des instructions précises. Hargrove Thorpe (du trio d'Arkham) est déjà assis sur le bord du terrain, sur un fauteuil du pont, et sirote une boisson limpide.

Le prêtre sera vu à l'entrée, observant attentivement le yacht qui s'approche (maintenant à environ 500 mètres de distance) et consultant souvent sa montre à gousset. Dès que ses deux connaissances arriveront dans la zone, ils échangeront un dernier signal, et engageront la conversation avec le chef des stewards. Au moment où le chef des stewards secouera la tête en signe de refus, le prêtre plongera la main dans sa tunique et en sortira un pistolet. Une détonation interrompra la conversation courtoise sur le terrain, et le

steward tombera, étreignant sa poitrine. Le prêtre sautera par dessus la corde. Tandis que ses partenaires commenceront à faire feu avec leurs revolvers, il lancera une grenade à main sur le Comte en criant : « Meurs, chien d'opresseur » ! Si les Investigateurs ne sauvent pas le Comte (le Gardien devrait laisser à chacun une chance d'envisager une telle action), Hargrove Thorpe saisira rapidement une crosse et enverra par dessus bord la grenade qui explosera sans causer de dommages. Dès lors, les gardes du corps commenceront à faire feu sur les Bolcheviques, qui tenteront tous de plonger par dessus bord. S'ils y parviennent, ils nageront jusqu'au yacht, qui les recueillera avant que le Mauretania puisse ralentir et retourner capturer les assassins. Que le Comte meure ou que les marines bourgeoises de l'Occident capturent le yacht sont des questions laissées à l'appréciation des Gardiens.

Si les Investigateurs ont participé à la sauvegarde du Comte, il leur exprimera sa sincère gratitude et les invitera dans sa suite à déjeuner. Lors du repas soigneusement préparé et élégamment servi, il leur dira qu'il les compte maintenant parmi ses meilleurs amis, et que s'il y a quelque chose qu'il puisse faire pour eux qu'ils le lui fassent savoir. C'est au Gardien de décider dans quelle mesure le patronage du Comte affectera les événements. Si les personnages deviennent trop dépendants de son aide, il les laissera choir brutalement car toute son énergie et ses ressources sont destinées à la Sainte Russie. Il pourra fournir des lettres d'introduction à présenter à des personnes importantes ou permettre qu'on utilise un de ses gardes du corps pour un jour. Le sixième jour du voyage, il informera le groupe qu'il doit préparer son arrivée à Londres, et qu'il ne désire pas être dérangé. La véritable nature de la mission du Comte pourra être ou ne pas être connue des joueurs, suivant l'appréciation du Gardien.



L'adorateur de Cthulhu

Le soir du suicide du professeur, quand les Investigateurs seront ensemble dans une cabine, ils entendront une toux étouffée à la porte. S'ils surprennent l'indiscret (celui qui essaiera devra réussir un jet sous la DEX × 5), ils trouveront un marin penché l'oreille contre la porte. S'ils le maîtrisent, ils découvriront qu'il ne peut ou qu'il ne veut pas parler anglais. Autour du cou, il a un étrange pendentif, et dans sa poche une petite tablette de pierre. S'il en a l'opportunité, il s'échappera et rejoindra sa bande, mais par un chemin détourné, donc si on veut le suivre il est nécessaire de réussir un jet sous Suivre une Piste par pont. Une fois sur le pont E, il disparaîtra par une des portes sur laquelle est marqué : « Les passagers ne sont pas admis au-delà de cette limite », en direction des ponts inférieurs. Si le groupe est téméraire au point de l'y suivre, il est probable qu'il se perdra : tout en trébuchant dans l'obscurité de cette partie du navire pleine de vapeur, ils seront attaqués par cinq marins armés de couteaux.

Si le marin est livré au commissaire de bord, il sera mis sous bonne garde. Une déposition sera enregistrée, mais il sera relâché quelques heures plus tard. Si le groupe a gardé le pendentif, un steward (sous les ordres du commissaire de bord) viendra le réclamer. Si les Investigateurs ont pris la tablette, elle sera laissée en leur possession, de façon à ce qu'ils puissent en subir les conséquences.

Le marin est un adorateur de Cthulhu. Lui et 11 de ses compagnons viennent du Pacifique Sud. Ils ont été spécialement engagés par le commissaire du bord, qui utilise le Mauretania pour faire faire la navette aux partisans entre l'Europe et les États-Unis, afin de servir des objectifs secrets du culte. Les marins sont violents : leurs quartiers se trouvent au plus profond des « entrailles » du navire. Ils ont installé un grossier autel, et le commandant les aide parfois à obtenir des sacrifices. Les autres marins les évitent sans savoir exactement pourquoi.

Le marin indiscret

FOR 14 CON 12 TAI 10 INT 7 POU 10 DEX 8
APP 7 EDU 3 SAN 0 Points de vie 11

COMPÉTENCES : Manœuvrer un Navire : 50 % ; Naviguer à la Voile : 50 % ; Mythe de Cthulhu : 10 % ; Écouter : 75 % ; Natation : 90 %.

ARME : Couteau : 60 %, 1D6 de dommages.

Assaillants

Premier marin

FOR 14 CON 10 TAI 14 INT 18 POU 8 DEX 11
APP 8 EDU 2 SAN 0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Se Cacher : 50 % ; Déplacement Silencieux : 50 %.

ARME : Couteau : 60 %, 1D6 de dommages.

Deuxième marin

FOR 14 CON 10 TAI 14 INT 18 POU 8 DEX 11
APP 8 EDU 2 SAN 0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Se Cacher : 50 % ; Déplacement Silencieux : 50 %.

ARME : Couteau : 60 %, 1D6 de dommages.

Troisième marin

FOR 14 CON 10 TAI 14 INT 18 POU 8 DEX 11
APP 8 EDU 2 SAN 0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Se Cacher : 50 % ; Déplacement Silencieux : 50 %.

ARME : Couteau : 60 %, 1D6 de dommages.

Quatrième marin

FOR 14 CON 10 TAI 14 INT 18 POU 8 DEX 11
APP 8 EDU 2 SAN 0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Se Cacher : 50 % ; Déplacement Silencieux : 50 %.

ARME : Couteau : 60 %, 1D6 de dommages.

Cinquième marin

FOR 14 CON 10 TAI 14 INT 18 POU 8 DEX 11
APP 8 EDU 2 SAN 0 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Se Cacher : 50 % ; Déplacement Silencieux : 50 %.

ARME : Couteau : 60 %, 1D6 de dommages.

Si le groupe s'aventure dans les ponts inférieurs après la quatrième après-midi de traversée, ils rencontreront un groupe de marins et le commissaire du bord vêtus de costumes de cérémonie. Le commissaire du bord entonne un chant et les marins répondent. Ils ont le dos contre la porte. Ils ont presque fini la convocation d'un Vagabond Dimensionnel. Si le groupe tue le commissaire du bord ou s'il interrompt brutalement la cérémonie, la convocation aura tout de même lieu, mais aucun sortilège pour contrôler ou lier la créature n'aura été lancé.

S'ils interrompent la cérémonie au moment où la créature apparait, ils devront combattre l'horreur ou fuir. Il y a de fortes chances pour qu'ils se perdent dans le labyrinthe des ponts inférieurs. La chose incontrôlée, éventrera les marins en quelques secondes, et avant peu elle poursuivra le groupe. Il est même possible qu'elle atteigne les ponts principaux, terrorisant le navire pour quelques heures, avant de s'ennuyer et de retourner dans ses propres plans d'existence. Si les Investigateurs ne tuent pas le commissaire du bord ou ne le maîtrisent pas, il aura un rire diabolique quand il sera conscient de leur présence, et enverra le monstre après eux lorsqu'il arrivera. S'il le peut, il essaiera d'abord de finir de lancer le sortilège permettant de lier la créature. S'il en a la possibilité, il lancera un sortilège de « Malédiction de la Pierre ».

Vagabond Dimensionnel

FOR 17 CON 22 TAI 23 INT 4 POU 12 DEX 7
Points de vie 23 Mouvement 7 Armure 3 points

ARME : Griffe : 40 %, 1D8 + 1D6.

NOTES : La vision d'un Vagabond Dimensionnel coûte 1D10 de SAN si un jet sous la SAN est raté. Le Vagabond Dimensionnel peut attaquer deux fois par round et emporter une victime avec lui dans une autre dimension.

LIVRE DU MYTHE A BORD DU MAURETANIA

Clavis Solomonis

Écrit en latin par Olaus Wormius : Édition du XVII[e] siècle.
+ 3 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu.
Sa lecture coûte 1D8 de SAN.
Coefficient de sortilège : × 3

Faits : Traite de l'« appel » et de la « liaison » des démons à sa propre volonté (avec des descriptions) ; mentionne les vastes mines et les archives construites de cette manière ; explique clairement la nécessité de préparations complètes ; suggère la localisation secrète et cachée d'une bibliothèque construite par un démon (la localisation est laissée à l'appréciation du Gardien : le lecteur devra réussir un jet sous son INT × 2 sur 1D100 pour se faire une idée d'où elle se trouve) ; et avertit du terrifiant pouvoir d'Azatotim (Azatoth), seigneur et maître de tous les démons.

Disponible à : Bibliothèque de l'Université Miskatonique ; Bibliothèque municipale de New York (collection spéciale) ; Bibliothèque nationale ; Bibliothèque du Vatican (au cœur de la collection) ; Archives de Jerusalem.

Sortilèges : Le premier sortilège que l'on peut apprendre est, Convoquer une Maigre Bête de la nuit ; le second est Convoquer un Byakhee ; le troisième est Lier une Maigre Bête de la nuit ; le quatrième est Contacter les Chiens de Tindalos ; et le cinquième et dernier est, Lier un Byakhee.

Cthulhu dans le Nécronomicon

Écrit en anglais par le Dr Shrewsbury en 1901.
+ 6 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu.
Sa lecture coûte 1D6 points de SAN.
Coefficient de sortilège : × 2.

Faits : Explique la place de Cthulhu dans le Mythe ; traite de sa grande vénération parmi les peuples de la mer ; avertit qu'il s'agit d'un monstre étranger provenant des étoiles qui attend le moment approprié pour ressortir et engloutir l'humanité ; explique qu'il délivre ses messages sous forme de rêves ; ses adorateurs se délectent de sacrifices sanglants.

Disponible à : Plusieurs grandes bibliothèques d'Université d'anthropologie.

Sortilèges : Le premier sortilège que l'on peut apprendre est le Signe de Voor ; le second est, Contacter un Profond (avec des avertissements solennels de ne pas essayer) ; le troisième et le dernier est le Signe des Anciens.

La clef de la Sagesse

Écrit en anglais, traduit de l'original en grec d'Artrephonus par Farthington Braithewaite ; l'édition est de 1834.
+ 6 % à la connaissance Mythe de cthulhu.
Sa lecture coûte 1D8 de SAN.
Coefficient de sortilège : × 2.

Faits : Traite de cultes de l'immortalité ; mentionne une Sombre Confrérie qui offre des sacrifices aux Grands Anciens en échange d'une vie sans fin ; parle du légendaire rassemblement de cette Sombre Confrérie qui a lieu quelque part en Europe Centrale une fois par siècle, et des choses horribles qui s'y commettent (un jet sous l'INT pure sur 1D100 permettra au lecteur de se figurer où et quand le rassemblement a lieu : tous deux sont à déterminer par le Gardien ; parle de la nécessité de posséder des couteaux enchantés pour accomplir les sacrifices et la magie de manière adéquate.

Disponible à : Bibliothèque de Vienne (Collection Privée Royale) ; Université d'Oxford (Collection spéciale) ; plusieurs collections privées en Europe et en Amérique.

Sortilèges : Le premier que l'on peut apprendre est Enchanter un couteau, qui explique comment enchanter le couteau nécessaire pour convoquer un Vagabond Dimensionnel ; le second sortilège que l'on peut apprendre est Convoquer un Serviteur des Dieux les plus Anciens ; le troisième est Enchanter une flûte, qui explique comment faire la flûte nécessaire pour convoquer un serviteur des Dieux les plus Anciens ; et le dernier est Convoquer les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath.

Tablettes Zanthu

Traduction en anglais de l'original écrit dans une langue inconnue par un groupe d'occultistes et de scientifiques.

+ 3 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu.
Sa lecture coûte 1D6 de SAN.
Coefficient de sortilège : × 2.

Faits : Traite d'anciennes terres sous-marines dénommées par ignorance Atlantis, Lémurie ou Mu ; donne la description et les habitudes des monstrueux habitants de ces terres ; parle de divers articles puissants qui leur appartenaient, ainsi qu'à leurs esclaves, dont le Cristal de Mortlan.

Disponible à : Collection de la bibliothèque du congrès « Z » ; ailleurs, principalement dans des collections privées.

Sortilèges : Le premier sortilège que l'on peut apprendre est Enchanter un Brasier, le second est Conjurer le Cristal de Mortlan ; le troisième est Malédiction de la Pierre ; le quatrième est Contacter les Anciens ; le cinquième est Contacter les Larves Stellaires de Cthulhu ; le sixième est Contacter Père Dagon et Mère Hydra ; le septième est Contacter Cthulhu ; le huitième et dernier est Contacter les Chthoniens.

Cultes Sans Noms

Traduction anglaise de l'original en allemand de Von Junzt : édition Golden Goblin.
+ 9 % à la connaissance du Mythe de Cthulhu.
Sa lecture coûte 2D8 de SAN.
Coefficient de sortilège : × 2.

Faits : Traite de divers cultes païens ou de cultes de goules, partout dans le monde : un chapitre pour chaque culte. Un chapitre traite du peuple de la Pierre Noire, un des blasphématoires Tchos-Tchos d'Indochine, un des cultes quasiment éteints de sorciers d'Europe, et ainsi de suite. Le Gardien pourra créer des références pour les cultes qu'il désire utiliser. Tous les cultes cités par Von Junzt sont soit éteints soit en voie d'extinction.

Disponible à : Largement disponible chez les vendeurs de livres rares.

Sortilèges : Le premier est Contacter Nyarlathotep ; puis dans l'ordre, Contacter Tsathogghua ; Contacter Yig ; Appeler Shub-Niggurath ; Convoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs ; Appeler Nyogtha ; Appeler Yog-Sothoth ; Convoquer les Sombres Rejetons de Sub-Niggurath ; Lier un Serviteur des Dieux Extérieurs ; Lier les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath ; Appeler Hastur ; et finalement, Contacter les Larves Amorphes de Tsathogghua.

SORTILÈGES

Conjurer le Cristal de Mortlan

La présente cérémonie est décrite dans la section événements de ce scénario. L'enchanteur a une chance de réussir ce sortilège équivalente à sa connaissance du Mythe de Cthulhu ou moins sur 1D100. Un Signe de Voor peut aider à lancer ce sortilège. Essayer de lancer ce sortilège coûte 6 points de magie au conjurateur. Il peut essayer plusieurs fois jusqu'à ce qu'il réussisse. Le sortilège agit sur n'importe quelle boule de cristal, bien qu'un brasier préalablement enchanté soit aussi nécessaire. Le cristal n'est pas un instrument indépendant et ce qu'il montre peut être guidé par les Pouvoirs de l'Extérieur s'ils en décident ainsi. La proximité d'un artéfact ou d'un être du Mythe de Cthulhu dérangera le cristal, provoquant des visions appartenant à l'artefact ou à l'être, au lieu de ce qui est désiré. Le sortilège donne des visions du passé, et si le cristal n'est pas sous la domination d'un des Pouvoirs de l'Extérieur, le jeteur de sort pourra être témoin des visions de son choix. Le lancer de ce sortilège coûte aux observateurs 1D6 de SAN et au conjurateur 1D8 de SAN. Un brasier enchanté est absolument nécessaire.

Le Brasier Enchanté

Une nuit de pleine lune, entre l'équinoxe d'automne et le solstice d'hiver, le sorcier doit sacrifier un petit mammifère tandis qu'il psalmodie des phrases et fait les gestes adéquats. Le sang de l'animal est ensuite versé dans le brasier, puis ce sang est saupoudré d'une pleine poignée de poussière d'or, de platine ou de mercure. Ensuite, l'enchanteur doit brûler un morceau de bois, vieux d'au moins 500 ans, tout en maintenant le brasier dans sa fumée. Il faut alors perdre 1 point de POU permanent, ainsi qu'1D4 de SAN. Le brasier est alors enchanté, et il est désormais possible de lancer le sortilège Conjurer le Cristal de Mortlan.

Enchanter un Couteau

Ce sortilège doit être lancé sur un couteau fait de n'importe quel métal élémentaire. Le couteau est utilisé pour dessiner des motifs et des lignes sur une surface plane, puis utilisé pour tuer un animal d'une TAI supérieure ou égale à quatre. Le sang de la créature est ensuite utilisé pour graver à l'eau forte les lignes ou les motifs auparavant dessinés. Ce sortilège coûte un point de POU permanent et 1D4 de SAN. Il faut environ un jour pour l'accomplir. A la fin du sortilège, le couteau enchanté est valable pour lancer le sortilège Convoquer un Vagabond Dimensionnel. Il est possible d'investir davantage de points de magie pour aider le lancer de ce sortilège. Si ce couteau est utilisé faire le sacrifice requis dans le sortilège Enchanter un Brasier, le brasier enchanté ajoute 10 % de chances de réussite pour tout sortilège Conjurer le Cristal de Mortlan lancé avec lui.

Malédiction de la Pierre

Ce sortilège nécessite la présence d'une tablette de pierre. Le lanceur de ce sortilège doit, soit lui-même tenir la tablette, soit lancer le sortilège sur un individu qui détient la tablette. Il faut 2 rounds pour invoquer ce sortilège, qui coûte 1D10 points de SAN ainsi que 9 points de magie qui sont récupérés normalement. Le jeteur doit vaincre le POU de la victime avec son propre POU, sinon le sortilège n'agira pas. la cible sera instantanément submergée de terribles hallucinations, et perdre 1D4 de SAN. Elle sera aveuglée et égarée par ces hallucinations jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet sous son POU pur sur 1D100. Elle pourra essayer à chaque round. Après que le sortilège ait été lancé, la victime a des contractions épouvantables et des cauchemars tout à fait réalistes. Chaque nuit de sommeil après avoir subi cette malédiction, la victime perd 1 point de SAN. Les effets du sortilège doivent être contrés par une des diverses techniques qui devront être déterminées par le Gardien et qui devraient au moins représenter une quête en soi.

ARTICLES DU MYTHE

Le Brasier d'Airain

C'est un récipient de métal qui tient sur quatre pieds griffus, et qui a un couvercle. Il semble être d'un âge incroyable. Les inscriptions sont effacées, mais un jet réussi sous Mythe de Cthulhu permettra à l'utilisateur de comprendre qu'il a affaire à un objet de sorcellerie. Un jet réussi sous Occultisme permettra à l'utilisateur de se rappeler que par le passé on a déjà prétendu que cet objet était magique. Cet article ou un autre, enchanté de manière similaire, est nécessaire pour accomplir le sortilège Conjurer le cristal de Mortlan.

La Tablette

Il s'agit de la tablette de pierre trouvée en possession du marin indiscret. C'est une petite pierre noire avec un coin cassé. Le

possesseur aura des cauchemars après s'être emparé de cette pierre : des rêves bizarres composés de visions étranges, de masses mouvantes, confusément perçues, sur un fond de formes et de couleurs changeantes. Un son lointain de sifflement et de gargouillis sera entendu. Après s'être réveillé de ce rêve, le bruit de l'océan autour du navire concourra à retenir le rêveur piégé dans l'étrange illusion encore un petit moment. Il y a une inscription en écriture cunéiforme sur la tablette. Si la tablette est détruite, les effets du rêve s'intensifieront, et seront exactement les mêmes que si le sortilège Malédiction de la Pierre avait été lancé avec succès sur le précédent propriétaire.

Si la chose est jetée par dessus bord, elle convoquera 1D8 Créatures des Profondeurs (c'est à cela qu'elle sert normalement). Ceux des profondeurs ramèneront la tablette à celui qui s'en est débarrassé. S'il hurle ou se conduit anormalement, ils attaqueront. Il leur faudra environ deux jours pour arriver au navire une fois que la tablette sera jetée par-dessus bord. Les rêves cesseront, soit dit en passant, après qu'on s'en soit ainsi débarrassé. Si la personne est sur terre, Ceux des Profondeurs essaieront de la retrouver, mais ne s'éloigneront jamais beaucoup de l'océan. Ils préféreront charger des contacts locaux de ce travail. Cette tablette est une version spécialement magique des objets de pierre utilisés dans le sortilège Contacter Ceux des Profondeurs.

Le Couteau Enchanté

Il est en la possession du trio d'Arkham. Il s'agit manifestement d'une lame ancienne, piquée et rouillée, à la poignée enjolivée d'étranges gravures. Elle est utilisée pour des sacrifices rituels, et ajoute 25 % de chances pour contacter Nyarlathotep si un homme est sacrifié avec cet objet au moment même où est lancé le sortilège.

Une Porte sur le Passé

Les Investigateurs sont engagés par l'Université de Miskatonic pour enquêter sur d'étranges visions à proximité d'Arkham.

INTRODUCTION

Ce scénario mettra à l'épreuve les capacités des Investigateurs à faire face à de nouvelles situations. Bien que des monstres soient présents, ils ne sont pas intéressés par les hommes et luttent davantage les uns contre les autres que contre les Investigateurs. Il y a tout de même suffisamment de sensations fortes pour les Investigateurs même s'ils ne réussissent pas à comprendre la situation ou à agir de façon appropriée.

Les enquêteurs ont été engagés par l'Université de Miskatonic pour vérifier des rumeurs concernant d'étranges visions sur une colline à l'ouest d'Arkham. Chaque Investigateur sera payé 10 $ par jour plus une chambre et des repas dans un hôtel local. L'Université veut recevoir un rapport au bout d'un mois. Les Investigateurs seront engagés le 12 juin 192-. Leur rapport sera attendu pour le 12 juillet. Ils ne recevront aucun paiement après cette date à moins que les événements ne rendent la prolongation de leur emploi désirable. Si un ou plusieurs des enquêteurs sont des professeurs ou sont d'une autre manière en rapport avec une institution, leur propre groupe pourra les envoyer aider l'Université de Miskatonic.

Information pour le Gardien

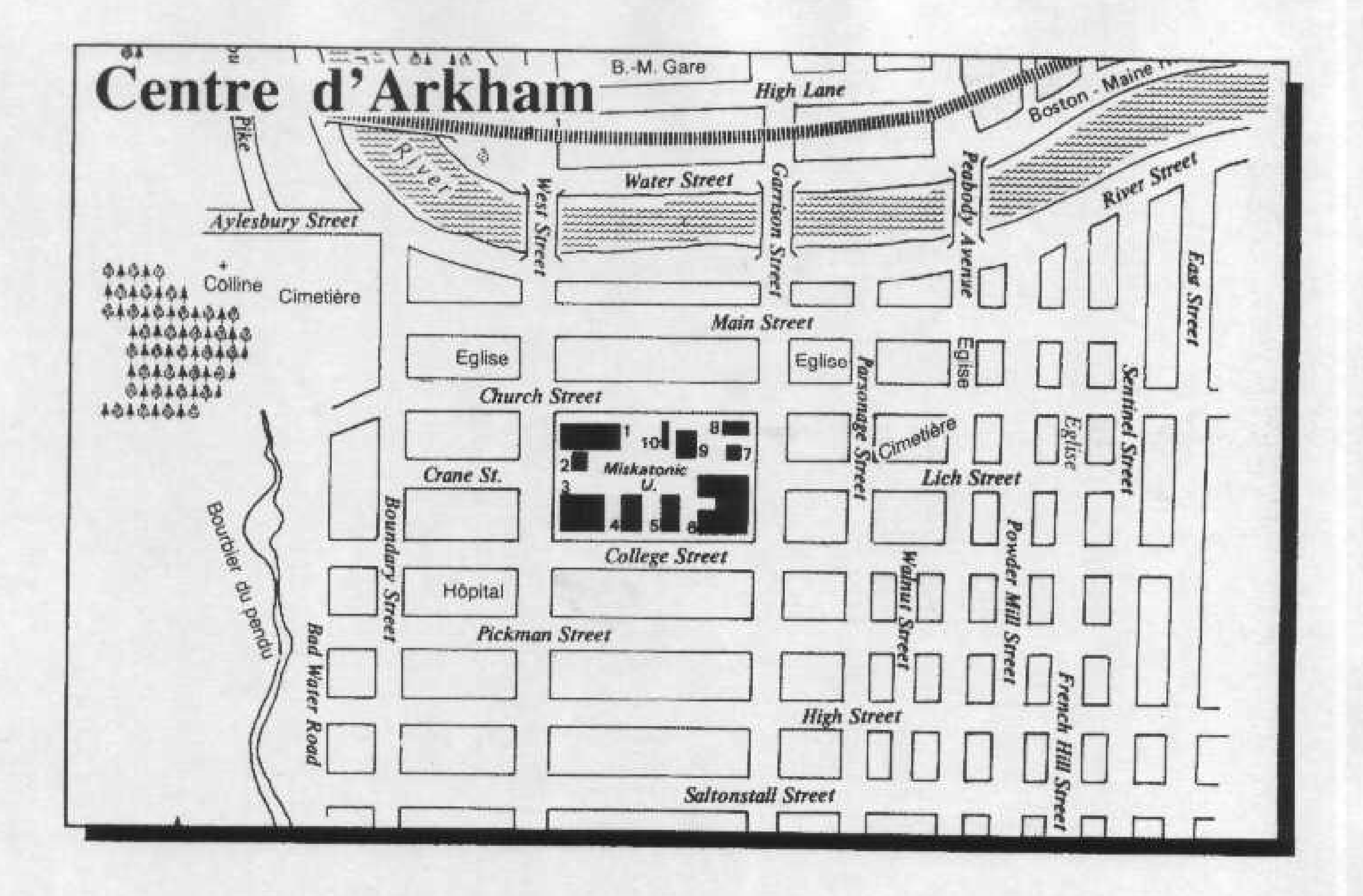
Trois Anciens, des demi-végétaux, sont en train d'essayer de fuir à travers une porte temporelle, pour échapper à la destruction massive de leur civilisation par les shoggoths. La porte débouche sur la colline au-dessus du cimetière de la rue Aylesbury (voir le plan ci-joint d'Arkham). Ils ont été poursuivis par six shoggoths, avides eux aussi du secret du temps, mais leur travail a été gêné par un cératosaure curieux qui se demande si les Anciens feraient un bon repas.

Depuis que la porte déforme le temps et l'espace , il y a eu d'étranges manifestations plusieurs semaines avant que la porte ne s'ouvre véritablement et que les Anciens passent à travers. Ces manifestations ont été remarquées par plusieurs des habitants d'Arkham et rapportées à la presse et à la police. Croyant que les manifestations sont des farces d'étudiants de Miskatonic, la police a demandé à l'Université d'enquêter et de lui fournir un rapport. L'Université a demandé aux enquêteurs de voir de quoi il s'agit. Peut-être un des professeurs à qui l'on a confié l'enquête a-t-il réalisé qu'il y a quelque chose de plus important qu'il n'y paraît, et peut-être a-t-il senti que des « professionnels » de l'occulte seraient de la meilleure utilité.

Information pour les Investigateurs

Le premier rapport d'une vision inhabituelle a été fait par Hiram R. Jones, un habitant du coin, qui est jardinier au cimetière d'Arkham. Le 11 juin, il a été amené à l'hôpital de la rue Pickman en état de profonde dépression nerveuse. Des informations supplémentaires sont disponibles dans le journal local, dont les exemplaires peuvent être obtenus à la bibliothèque du campus ou au bureau du journal.

Après leur avoir donné ces petits renseignements et après les avoir informés que l'Université ne pense pas que ses étudiants soient responsables (une raison supplémentaire pour engager des étrangers plutôt que de s'occuper soi-même de l'affaire), le doyen retournera



s'occuper de ses travaux habituels et laissera les Investigateurs se débrouiller.

INFORMATIONS QUE L'ON PEUT TROUVER A ARKHAM

Les Investigateurs doivent faire des recherches effectives pour chaque article. Rien ne leur sera donné à moins qu'ils ne réussissent les jets nécessaires et que les recherches aient lieu dans les bons endroits.

Résumé des Articles de Journaux

Ils sont disponibles à la bibliothèque du campus, à la bibliothèque de la mairie, ou au bureau du journal « Arkham Recorder-Star » qui se trouve à « High Lane » en face de la gare des chemins de fer « Boston-Maine ».

4 juin : Deux habitants du coin qui passaient à proximité du cimetière la nuit dernière prétendent avoir vu des lueurs sur la colline. Une enquête approfondie a révélé qu'Hiram Jones, jardinier, a vu les lueurs deux fois auparavant, la première fois la nuit du premier du moins et la deuxième fois la nuit du trois. L'article dénigre les superstitions de ceux qui par le passé ont cru que le cimetière était hanté et se moque de la supposition que des soi-disant « fantômes » pourraient trouver intéressant d'errer tout simplement autour du lieu de leur enterrement sous la forme de lueurs incandescentes.

6 juin : Hiran Jones prétend avoir vu le plus gros lézard de tous les temps en train de courir sur le sommet de la colline. Il jure avoir eu cette vision au petit matin du 5 juin. Cet article ne contient aucun commentaire, excepté à la dernière ligne où on peut lire : « Cette déclaration ne nécessite aucun commentaire ! ».

7 juin : Les autorités locales visitent la colline à la recherche du « lézard » de Jones. Ils ne trouvent rien. On met cela sur le compte des étudiants qui jouent des tours au vieux Jones. Le journal demande qu'on arrête l'enquête, sentant que c'est une perte de temps et d'argent, pour les contribuables.

11 juin : Hiram Jones, gardien du cimetière, a été amené à l'hôpital pour cause de dépression nerveuse après être arrivé au commissariat dans un état lamentable, en brandissant un fusil tout en criant au sujet de monstres qui allaient envahir Arkham. Un médecin dont le nom n'est pas cité croit que les précédentes histoires de Jones étaient des signes annonciateurs de son état actuel. Il a été envoyé à Boston afin d'être examiné par des spécialistes.

Rapports de la Police

Les Investigateurs doivent réussir les jets appropriés sous le Droit, ou les jets sous d'autres compétences que le Gardien estime appropriées, ou encore prouver à la police qu'ils ont le droit de voir ces rapports. Comme ce sont des dossiers en cours, la police est peu disposée à les montrer à qui que ce soit. Le commissariat se trouve à la mairie, au milieu des bâtiments municipaux.

4 juin : Rapport concernant des lueurs sur la colline d'Aylesbury. L'agent chargé de l'enquête n'a vu aucune lueur, mais a parlé avec le gardien du cimetière tout proche qui prétend les avoir vues.

7 juin : Une recherche minutieuse sur la colline n'a rien donné. Ce sont probablement des farces des étudiants de l'Université de Miskatonic.

9 juin : L'Université locale engage des Investigateurs privés afin de vérifier les étranges visions de la colline d'Aylesbury. La police consent à ne pas intervenir, bien que ce soit à contre-cœur.

11 juin : Hiram Jones arrive en courant au commissariat, brandissant un fusil et balbutiant des absurdités. Il a été amené à l'hôpital de la rue Pickman où l'examen de son cas a permis de conclure à une profonde dépression nerveuse et physique.



La Chasse au Dinosaure

Bibliothèque de l'Université de Miskatonic

Le Gardien devrait déterminer toutes les données que les Investigateurs pourront obtenir à la bibliothèque sur les Portes Magiques, les Anciens, etc. Des données sur les cératosaures seront faciles à obtenir si les Investigateurs peuvent décrire au bibliothécaire ce qu'ils recherchent. Il leur sera très difficile d'obtenir l'accès à la collection de livres rares.

LA SITUATION SUR LA COLLINE

Trois Anciens ont créé une fissure dans l'espace et dans le temps qui débouche sur la colline Aylesbury, à côté d'Arkham. Ils sont harcelés par un cératosaure qui les a jusqu'à présent empêchés de passer à travers. Chaque jour suivant l'arrivée des Investigateurs, il y a 25 % de chances que les Anciens parviennent à passer.

Les shoggoths sont en train de pourchasser les trois Anciens et ont 10 % de chances de trouver leur cachette dans la période du Jurassique, et leurs chances de succès augmentent de 5 % pour chaque jour où ils effectuent des recherches. Le Gardien devra effectuer un jet par jour pour les shoggoths et pour les Anciens.

Avant qu'ils ne passent dans cette déchirure de la structure de l'espace-temps, les Anciens utilisent leur « lentille » pour voir si la voie est libre (ils recherchent des shoggoths et ne sont pas intéressés par de simples hommes). La lentille est « accordée » à la colline et il faut un sortilège spécial pour changer son emplacement.

Il y a 35 % de chances pour que la lentille soit activée lorsqu'un enquêteur est sur la colline la nuit. Si le cas se présente, ceux qui seront sur la colline pourront voir dans le passé à travers la lentille. Un jet réussi sous le Mythe de Cthulhu permettra d'identifier les Anciens, s'ils sont vus. Un jet réussi sous la Géologie permettra d'identifier le site comme appartenant au Jurassique supérieur. Il y a 45 % de chances pour que le cératosaure soit dans l'arrière-plan. Il pourra être identifié soit par un jet réussi sous la Zoologie soit par un jet réussi sous la Géologie.

La Porte

La porte, véritable fissure dans le temps, crée une ouverture entre la colline Aylesbury et un ravin, quelque part dans le Jurassique supérieur. Là, la porte a été soigneusement construite en pierres qui ont été disposées suivant une figure précise sur le sol. Le cératosaure a brisé cette figure et désactivé la porte à plusieurs reprises lors de ses errances dans le ravin. Tout Investigateur à qui il viendrait à l'esprit de voyager à travers la porte aura 85 % de chances de rencontrer le cératosaure dans la région. Il aura les mêmes chances de rencontrer les shoggoths que les Anciens, soit 10 % de chances le 12 juin, 15 % de chances le 13 juin, et ainsi de suite.

Les Anciens n'ont pas l'intention de désactiver le passage. Après y être passés, ils ont prévu de voyager par voie de terre pendant quelques jours, puis d'ouvrir une nouvelle porte afin de s'en aller ailleurs. Ils n'attaqueront personne à moins qu'ils ne soient menacés et fuieront tout combat si cela est possible. Ils sont effrayés par les shoggoths.

Les shoggoths peuvent activer et utiliser la porte si elle est intacte, bien qu'ils ne puissent pas la recréer. Ils suivront les Anciens et les rechercheront à Arkham et dans la région environnante. Les Anciens utiliseront les bouleversements causés par les shoggoths pour couvrir leur fuite.

Les Anciens ont avec eux un objet en forme de boîte qui emmagasine du Pouvoir afin de passer à travers les portes. Elle est en palladium, un métal blanc-argenté. Il y a deux poignées en bois sur les côtés du bloc rectangulaire de métal. Elle ne s'ouvre pas. Lorsqu'ils passeront par le passage dans le temps, les Anciens utiliseront tous les points de Pouvoir de la boîte moins 10 points. Comme leur prochain tunnel dans le temps ne les mènera qu'à quelques centaines de milliers d'années, ils n'auront pas besoin de la boîte et la considéreront inutile, bien que s'ils trouvent utile de la garder, ils la conserveront.

La boîte de Palladium

Cette boîte est un accumulateur de Pouvoir, qui est chargé en touchant la partie métallique de l'article et en perdant volontairement 1D10 points permanents sur la caractéristique POU. Le volontaire doit au moins avoir 5 % en connaissance du Mythe de Cthulhu, sinon il ne pourra pas faire le transfert.

Le POU emmagasiné peut être utilisé en saisissant les deux poignées de bois, ce qui transfère automatiquement 1D6 points de POU de la boîte à l'utilisateur de manière permanente, augmentant ainsi son POU permanent. Si la boîte vient à manquer de POU emmagasiné, elle ne peut plus en transférer.

La boîte accumulera n'importe quelle quantité de POU aussi longtemps qu'elle restera indemne. Elle a 100 points de vie ; pour chaque point de dommages qu'elle subira, sa capacité d'accumulation sera égale à 100 moins les dommages infligés : le premier point de dommage détruit tous les points de POU emmagasinés supérieurs à 99, mais rendre la boîte complètement inutilisable demande un peu plus d'effort.

De telles boîtes étaient autrefois courantes parmi les Anciens, aussi elles n'ont pas beaucoup de valeur pour les trois Anciens dans ce scénario.

CRÉATURES DU PASSÉ

Les Anciens

Premier Ancien

FOR 19 CON 13 TAI 14 INT 13 POU 15 DEX 14
Points de vie 14 5 points d'armure (peau)

Tentacules : 45 % ; 1D6 de dommages + constriction.
Lance : 60 %, 1D10 + 1D6 et peut empaler.

SORTILÈGES : Créer une Faille dans le Temps, Signe des Anciens, Enchanter une Lance.

NOTES : Cet Ancien peut attaquer avec trois tentacules et une lance en titanium massif. Cette lance est enchantée de telle manière qu'elle puisse infliger des dommages normaux à toute cible touchée, même aux créatures qui, normalement, résistent aux armes qui empalent. Il est nécessaire d'avoir une FOR de 17 et une DEX de 13 pour manier efficacement cette lance. l'Ancien ne peut pas diriger plus de trois Attaques contre la même cible. Lorsqu'un tentacule touche sa cible, il s'accroche et resserre sa prise, infligeant 1D6 points de dommages de plus chaque round suivant. La vue d'un Ancien coûte 1D6 points de SAN, à moins que le jet sous la SAN ne soit réussi.

Deuxième Ancien

FOR 22 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 12 DEX 13
Points de vie 13 5 points d'armure

Tentacules : 40 %, 1D6 de dommages + constriction.

SORTILÈGES : Créer une faille dans le temps, Flétrissement, Épuiser le Pouvoir (voir page 21 de *« Ombres de Yog-Sothoth*).

NOTES : Cet Ancien transporte la boîte de Palladium qui sert d'accumulateur de Pouvoir. Il peut attaquer 5 fois par round avec ses tentacules, s'il laisse tomber la boîte ; mais seulement trois tentacules peuvent attaquer une même cible lors d'un round. Après avoir touché, les tentacules enserrent la victime, comme pour le premier Ancien.

Troisième Ancien

FOR 20 CON 12 TAI 13 INT 10 POU 12 DEX 13
Points de vie 13 5 points d'armure

Tentacules : 50 %, 1D6 de dommages + constriction.

SORTILÈGES : Créer une Faille dans le Temps, Épuiser le Pouvoir.

NOTES : Cet Ancien peut attaquer jusqu'à 5 fois par round, mais jamais plus de trois fois par cible. Après avoir touché les tentacules peuvent resserrer, comme les deux autres Anciens.

Le Cératosaure

FOR 48 CON 20 TAI 36 POU 13 DEX 13
Mouvement 12 Points de vie 28 6 points d'armure

Morsure : 80 %, 1D10 + 4D6 de dommages.
Griffe : 60 %, 1D6 +4D6 de dommages, plus faire un jet sur la table de résistance (FOR de la victime contre FOR du dinosaure) si le jet est raté, la victime tombe.

NOTES : Le cératosaure peut soit mordre une fois, soit griffer une fois lors d'un round. C'est un dinosaure qui vécut il y a approximativement 150 millions d'années. Il a des saillies osseuses au-dessus de ses yeux et une protubérance semblable à une corne sur son museau. Ce spécimen particulier atteint à peu près 9 pieds (3 m) de haut. Voir un cératosaure pour la première fois coûte 1D10 points de SAN, si le jet sous la SAN est raté. les visions suivantes ne coûtent pas de SAN (il s'agit, après tout, d'un monstre naturel).

Les Shoggoths

Tous les shoggoths attaquent par écrasement ; engloutissant leurs victimes et infligeant des dommages qui varient selon le shoggoth. Les rounds suivants, le shoggoth essaie d'engloutir sa victime et inflige le double des dommages normaux (6D6 ou 8D6 au lieu de 3D6 ou 4D6). A chaque round, après avoir subi les dommages, la victime peut essayer de s'échapper en réussissant un jet sous sa FOR + CON sur 1D100. Toutes les armes physiques infligent le minimum de dommages possibles aux shoggoths. Ils ne peuvent pas être empalés, et le feu ne leur inflige que la moitié des dommages. Tous les shoggoths se régénèrent à une vitesse de 2 points par round, jusqu'à ce qu'ils soient morts. La vision d'un shoggoth coûte à la victime 1D20 points de SAN à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi, auquel cas la victime doit tout de même perdre 1D6 points de SAN.

Premier shoggoth

FOR 35 CON 10 TAI 35 INT 7 POU 11 DEX 4
Points de vie 23 Dommages infligés 3D6

Deuxième shoggoth

FOR 40 CON 12 TAI 38 INT 2 POU 12 DEX 3
Points de vie 25 Dommages infligés 4D6

Troisième shoggoth

FOR 43 CON 11 TAI 40 INT 6 POU 10 DEX 2
Points de vie 26 Dommages infligés 4D6

Quatrième shoggoth

FOR 50 CON 13 TAI 41 INT 8 POU 13 DEX 5
Points de vie 27 Dommages infligés 5D6

Cinquième shoggoth

FOR 30 CON 18 TAI 33 INT 10 POU 15 DEX 4
Points de vie 26 Dommages infligés 3D6

Sixième shoggoth

FOR 60 CON 15 TAI 56 INT 4 POU 12 DEX 3
Points de vie 36 Dommages infligés 6D6

REMARQUES POUR LE GARDIEN

Lorsque le scénario a été testé, les Investigateurs firent beaucoup de choses inattendues. Les Investigateurs, dans votre campagne, peuvent en venir à résoudre le problème de ce scénario de manière plus étrange encore, mais je pense qu'il vaut mieux que j'en mentionne quelques-unes.

Le premier groupe découvrit la porte et créa une porte de retour (grâce au sortilège Créer une Porte, qu'ils connaissaient) mais ils ne passèrent pas à travers avant d'avoir détruit les deux portes en essayant de créer une troisième porte sur l'emplacement de la première.

Le deuxième groupe laissa les shoggoths dévaster Arkham tandis qu'ils jouaient au chat et à la souris avec le cératosaure dans le Jurassique supérieur. Ils détruisirent finalement la porte en laissant de la dynamite avec une longue mèche derrière eux, puis ils retournèrent dans le présent. Ils furent tous tués par les shoggoths alors qu'ils essayaient de sauver le peu qui restait d'Arkham.

Le troisième groupe interrogea Hiram Jones et apprit l'existence des Anciens en obtenant une description de la vue du Jurassique supérieur, ce qui leur permit de faire une porte de retour et de l'utiliser avant que les Anciens soient capables d'arriver à Arkham. Deux d'entre eux seulement survécurent à l'attaque des shoggoths. Un d'entre eux revint et détruisit l'entrée à Arkham en créant une troisième porte sur le même emplacement. L'autre survivant démonta la porte originelle du côté Jurassique, s'isolant lui-même avec les deux shoggoths restants, qui furent tous deux abattus, un par le cératosaure, et l'autre par un feu de forêt. Cet intrépide aventurier fut par la suite tué en chassant le dinosaure.

Les second et troisième groupes ne résolurent pas le problème de manière aussi rapide et aussi efficace que le premier groupe (en fait, le deuxième groupe ne résolut pas du tout le problème !), mais ils eurent plus de plaisir et d'aventures, ce qui est, après tout, le but du jeu.

Récompense :

En dehors de la boîte de palladium, qui peut être obtenue avec difficulté par les Investigateurs, ils récupéreront 1D10 points de SAN s'ils sont au courant de la présence des shoggoths et les empêchent d'atteindre Arkham. Chaque Ancien abattu fait récupérer à son éliminateur 1D6 points de SAN, et chaque shoggoth rapporte 1D20 points de SAN. Si plus d'un seul individu a participé à la destruction d'un monstre, la SAN récupérée est divisée entre les survivants.

La Maison Westchester

Une célèbre héritière engage les Investigateurs afin qu'ils enquêtent sur des manifestations spirituelles dans sa maison. Elle les payera bien pour leur aide.

INTRODUCTION

Information pour les Investigateurs

Un ou plusieurs des Investigateurs ont reçu des lettres de Sarah Westchester, la célèbre héritière, qui leur demande de l'aide pour qu'ils enquêtent sur des manifestations spirituelles dans sa maison. Les personnages peuvent être des professionnels tels que des détectives privés ou des parapsychologues, ou tout simplement des amis de la famille antérieurs à l'installation de Sarah à San José, Californie.

Tout au long de son enfance et de sa vie conjugale, elle vécut une vie brillante dans la haute société. Après avoir perdu son mari et sa fille, elle devint spiritualiste, puis s'installa à San José, pour ne jamais revenir dans l'Est.

Lorsque les Investigateurs arriveront à la maison Westchester, Sarah leur dira que des manifestations de l'Autre-Monde se sont produites. Des gens ont entendu des bruits de pas sans déceler de cause visible. Quelques ouvriers ont vu un homme blessé titubant vers la maison, mais lorsqu'ils voulurent l'aider, il disparut sans laisser de traces. Deux domestiques ont vu un homme étrange apparaître et disparaître sans bruit. Des lueurs fantomatiques ont été aperçues dans une étrange formation rocheuse à proximité de la maison.

Sarah veut découvrir s'il s'agit de véritables manifestations spirituelles ou s'il y a une explication rationnelle. Chaque Investigateur a été payé 100 $ d'avance. Elle paiera 200 $ par semaine, plus les frais, pour chaque Investigateur, pendant deux semaines : ce qui laisse largement le temps de comprendre la signification de ces manifestations spirituelles, pense son avocat.

Notes pour le Gardien

En 1906, Gregory Johnson était un artiste de San Francisco, de grand talent mais peu fortuné. Il rencontra Elizabeth Anwell, secrétaire de Francis « Frank » Connington, un célèbre collectionneur d'art de la région. Elle avait été la maîtresse de Frank Connington et avait mis au monde sa fille, Frances, mais plutôt que de se marier avec elle comme il le lui avait promis, Connington la laissa choir en faveur d'un mariage mondain avantageux. Gregory Johnson et Elizabeth Anwell tombèrent amoureux et décidèrent de financer leur vie commune en volant un des meilleurs tableaux de Frank, « Le Chasseur », estimé à 15 000 $: presque autant qu'un Rembrandt.

Elizabeth manigança pour obtenir pour Gregory (sous un nom d'emprunt) une bourse d'études de la Fondation Connington. Cela lui permit de visiter le manoir de Connington et d'y faire des copies de toiles de grands maîtres afin d'améliorer sa technique. Gregory projeta de copier « Le Chasseur », d'encadrer la copie, d'emporter l'original avec lui, puis de quitter l'État avant que quiconque remarque la substitution. Il décida de peindre un autre tableau par dessus « Le Chasseur » pour le passer en fraude hors du pays et le vendre.

Au début du mois d'avril 1906, le faux était terminé et Gregory soudoya le gardien, Jack Ramsey, pour obtenir un exemplaire de la clef de la galerie. Malheureusement, Jack réalisa que Gregory était en train d'essayer de voler quelque chose et décida de s'en mêler. Il ne savait pas qu'Elizabeth était impliquée, ni que Gregory était en train d'essayer de substituer un faux.

Le 8 avril, Gregory venait juste de faire la substitution lorsque Jack entra dans la galerie et demanda une part. A ce moment, Connington entra inopinément dans la pièce et surprit la conversation. Jack paniqua et tua Connington. Dans la confusion, Gregory s'échappa avec l'original.

Gregory retourna à la ferme de sa famille, à l'extérieur de San José, Californie. Là, il peignit un autre tableau par dessus « Le Chasseur » afin de le cacher jusqu'à ce qu'il puisse rejoindre Elizabeth. Dans l'élan de la réussite, ce qu'il peignit était un auto-portrait avec les mots « Auto-portrait de l'artiste en homme heureux » dans un coin. Sa confiance en lui-même était exagérée...

La police apprit que Gregory Johnson était le véritable nom de l'étudiant en art qui avait visité la maison Connington au moment du meurtre.

Jack Ramsey persuada la police qu'il avait voulu empêcher le vol du tableau, et qu'il avait vu Gregory tuer Frank Connington. Jack fut félicité et se joignit à la chasse à l'homme qui en une semaine permit de repérer Gregory dans sa ferme. Là Gregory fut abattu par un agent de police local inexpérimenté mais ayant la gâchette facile.

A la ferme, la police ne trouva qu'un auto-portrait et une grossière copie du tableau « Le Chasseur » que Gregory avait faite pour s'entraîner. Ils ne réalisèrent pas que la copie avait été substituée à l'original, ni qu'Elizabeth était dans le coup. Elizabeth, qui n'avait entendu que l'histoire de Jack, ne sut pas non plus que la substitution avait été faite. le 18 avril 1906, un grand tremblement de terre dévasta la région. Un incendie gigantesque brûla la majeure partie de San Francisco. La police avait des choses plus importantes à faire qu'à suivre la piste de ce crime, où rien n'avait été volé et où le meurtrier était déjà mort : l'affaire fut classée.

Lorsque la famille Connington se dispersa, Elizabeth devint un médium spiritualiste et un escroc de haut vol. Jack sombra dans le crime, d'un type plus violent et plus bassement matérialiste. Après la mort de Gregory, sa mère, veuve, vendit la ferme de famille à Sarah Wetchester et emmena ses enfants survivvants (Robert, Betty et Warren) dans la maison de ses parents, en Pennsylvanie.

En 1922, à grand renfort de publicité les héritiers des Connington firent don du tableau « Le Chasseur » au musée des Beaux Arts de San Francisco. mais peu de temps après, on s'aperçut, lors d'un nettoyage, qu'il s'agissait d'un faux.

Elizabeth Anwell, Jack Ramsey et Warren Johnson (le plus jeune frère de Gregory) réalisèrent que l'original devait encore se trouver à la vieille ferme Johnson. Chacun de leur côté ils se rendirent à l'ancienne ferme Johnson, devenue maintenant la maison Westchester.

Warren se cache dans les endroits les moins fréquentés de la maison. Depuis lors, les domestiques entendent le bruit de ses pas ou ont des visions fugitives de lui. Des rumeurs disant que la maison est hantée ont commencé à faire leur apparition. Pour leurs propres raisons, Elizabeth et Jack ont favorisé cette croyance comme c'est expliqué plus tard. Et Sarah Westchester fit appel aux Investigateurs...

SOURCES D'INFORMATION

Si les Investigateurs se rendent à San Francisco, ils trouveront des informations sur le crime. Le grand tremblement de terre et l'incendie détruisirent les dossiers de l'affaire, et les hommes de loi ayant travaillé sur l'affaire sont morts depuis. Le « Call », le « Bulletin », le « Chronicle » et d'autres journaux semblables ont néanmoins réétabli leurs dossiers d'archives. Les Investigateurs peuvent découvrir grâce aux parents des Connington ou à d'anciens domestiques que la secrétaire de Connington, Elizabeth Anwell, avait été sa maîtresse et avait mis au monde sa fille. la communauté artistique sait que Gregory Johnson exposa, sans succès, ses toiles en 1904, qui se

Le meurtre de Frank Connington



(Coupure de journal du 15 avril 1906)

LA CARRIÈRE D'UN ASSASSIN NOTOIRE A PRIS FIN

Tôt ce matin Gregory Johnson a été abattu à l'extérieur de sa maison alors que la police tentait de l'arrêter pour le meurtre de Francis Connington, un célèbre homme d'affaires et homme de bon goût de San Francisco.

Johnson, autrefois artiste d'un certain talent, avait visité le manoir de Connington à San Francisco sous le nom d'emprunt de Norton Longville. Le 8 avril, M. Connington entra dans sa galerie et découvrit Johnson et Jack Ramsey, le gardien, luttant pour un tableau que Johnson était en train d'essayer de voler. On présume que Johnson a tué Connington et s'est échappé dans la confusion tandis que Ramsey essayait sans succès de défendre son employeur.

L'enquête de la police de San Francisco a révélé que Norton Longville était en fait Gregory Johnson, dont on a suivi la piste jusqu'à la ferme de sa famille à l'extérieur de San José. Lorsque les membres de la police fédérale et de la police locale s'approchèrent de la ferme, Johnson essaya de s'enfuir par l'arrière de la maison. M. Ramsey qui était là pour identifier le meurtrier, montra du doigt le fugitif. Johnson fut abattu par Charles Quill, appartenant à notre service de police de San José. Félicitations agent Quill !

ASSASSINAT D'UNE ÉMINENTE PERSONNALITÉ DE SAN FRANCISCO

M. Francis Connington, un célèbre homme d'affaires et collectionneur d'art de San Francisco a été assassiné hiers après-midi, il aurait surpris un certain Norton Longville en flagrant délit de vol de tableau.

Longville, un artiste étudiant, avait visité la résidence urbaine de Connington sous le prétexte qu'il était possesseur d'une bourse d'études de la Fondation Connington qui l'autorisa à copier certains des tableaux de son bienfaiteur afin d'améliorer sa technique.

Le gardien, Jack Ramsey, était de service dans la résidence urbaine lorsqu'il découvrit Longville en train de s'emparer du tableau « Le Chasseur », estimé à 15 000 $.

M. Connington apparemment attiré par les bruits de la lutte, pénétra dans la galerie et fut tué par Longville, qui s'échappa tandis que Ramsey essayait de sauver la vie de son employeur.

La police de tout l'État a été prévenue du vol de ce scélérat.

DÉCOUVERTE D'UN FAUX !

Goddard Haley, conservateur du musée des Beaux-Arts de San Francisco, a annoncé que l'exemplaire du tableau « Le Chasseur » du musée s'est révélée de manière probante être un faux. Lorsque le tableau fut nettoyé pour être exposé, les spécialistes eurent des soupçons et appliquèrent le test Schwartz-Howard, qui révéla que des colorants non disponibles avant 1890 avaient été utilisés.

La peinture à l'huile fut donnée au musée en février de cette année par Rose Connington de la Fondation Connington pour la promotion des Arts. Miss Connington précisa que feu son cousin, Francis Connington, avait fait authentifier son tableau lorsqu'il l'avait acheté, mais depuis qu'elle en a hérité après sa mort, elle a fréquemment prêté le tableau aux musées pour des expositions ; aussi elle n'a pas idée du moment où peut avoir eu lieu la substitution.

Nos lecteurs de longue date pourront se rappeler qu'en 1906 Gregory Johnson, un artiste local, avait assassiné Francis Commington lors d'une tentative infructueuse de vol de cette même peinture et qu'il fut abattu, alors qu'il résistait à son arrestation, par Charles Quill qui appartenait autrefois au service de police de San José.

Le musée et la Fondation Connington offrent conjointement une récompense de 1 000 $ pour toute information qui pourrait permettre de retrouver l'original.

UNE PAGE DE JOURNAL INTIME (trouvé dans la pièce « Zeus » de la maison Westchester)

Le 5 avril 1906 : Je ne peux attendre que ce soit terminé, et je peux protéger Beth de l'homme qui lui a causé du tort. Peut-être pourrais-je opérer la substitution ce samedi lorsque Connington rendra visite à Miss Milstone. Beth a perdu espoir que Connington se marie jamais avec elle, mais cela lui fait toujours du mal lorsqu'elle le voit tourner autour d'une femme qui ne lui arrive pas à la cheville. Peut-être pense-t-il lui avoir assez donné depuis qu'il lui a donné sa fille bâtarde. La petite Frances est la plus éveillée et la plus mignonne des petites filles que j'ai jamais vue, mais Connington ne pourra jamais faire autre chose qu'une flopée de marmots à face de cheval avec cette Angina Milstone. Cela n'a rien d'étonnant qu'elle ait uni sa destinée à la mienne. J'estime que son embarras est tout à mon avantage. Ramsey s'est récemment intéressé à mon « travail » ; il ne pouvait pas plus mal tomber, mais c'est tout à fait normal pour un imbécile de cet acabit.

révélèrent « d'une grande compétence technique mais sans vision originale ».

Si les Investigateurs vérifient dans un journal local ils pourront trouver un article sur le meurtre de Frank Connington, un sur la mort de Gregory Johnson, et un sur la récente découverte que « Le Chasseur » est un faux. Charles Quill, le policier qui a abattu Gregory, a aussi des copies de ces articles.

LA MAISON WESTCHESTER

En 1906, Mme Sarah Westchester acheta une simple ferme composée de huit pièces. Durant les années suivantes, la ferme s'est aggrandie de 145 pièces s'étendant sur plus de cinq acres. Durant ces années, plus de 500 pièces ont été constamment construites et détruites afin de maintenir la demeure en construction continuelle : ce qui est nécessaire pour rester en harmonie avec les « esprits ». Il y a aussi des dépendances, des étables, des pavillons pour les valets de ferme, des garages, un lave-auto, et des serres. La maison est construite dans un style de fin d'époque Victorienne élaboré correspondant à la jeunesse de Sarah bien qu'elle ait tout le confort moderne, y compris trois ascenseurs, treize salles de bains, un chauffage central restreint, et des cuisinières à gaz. Tout ce qu'il y a dans la maison et la propriété est ce qui peut exister de plus beau que l'argent puisse acheter.

Le seul architecte de la maison est Mme Westchester elle-même qui n'obéit qu'aux instructions et aux désirs de ses conseillers « spectraux ». Cette inexpérience, ajoutée à l'absence de tout plan directeur a provoqué des anomalies architecturales telles que des fenêtres dans les murs intérieurs, une porte qui débouche à l'extérieur alors que le sol est deux étages plus bas, des armoires et des placards qui font cinq centimètres de profondeur, et des escaliers qui mènent

au plafond mais qui ne passent pas à travers. Cette immense maison est un labyrinthe où « les escaliers qui partent vers le bas ne conduisent pas à la cave » et où « les escaliers qui partent vers le haut ne conduisent pas au grenier ».

La maison reflète d'autres excentricités de Mme Westchester. Comme elle ne mesure que 1,45 m, les portes qui lui sont personnellement réservées ne mesurent que 1,50 m. Ses chiffres favoris sont le 7, le 11 et le 13 qui ont été intégrés dans la maison de curieuse manière : il y a une pièce avec 7 fenêtres, un escalier avec 11 marches et un puisard avec 13 trous. La plupart des colonnes classiques ont été installées la tête en bas. Il y a plusieurs escaliers peu élevés où chaque marche ne mesure pas plus de cinq centimètres et qui serpentent indéfiniment juste pour atteindre l'étage supérieur.

Dans un coffre il y a tout l'argent que Sarah a de disponible, ses bijoux et un service de table en or d'une valeur de 30 000 $. Dans plusieurs débarras il y a des objets de moindre valeur, dont certains sont là depuis des années, oubliés de tous. D'ailleurs « Le Chasseur » se trouve dans un de ces débarras depuis qu'il a été acheté avec la ferme. Autrefois Mme Westchester avait une cave à vin mais elle l'a scellée depuis qu'elle a été effrayée par une empreinte de main noire accidentellement laissée sur le mur par un ouvrier négligent. Personne (excepté la bande de Jack) ne sait où se trouve maintenant la cave à vin. Bien qu'il n'y ait pas de passages secrets ou de pièces cachées, délibérément construites, les transformations aléatoires ont laissé des espaces vides, des pièces scellées et des endroits oubliés.

Les Investigateurs seront logés dans les « pièces grecques », puisque plusieurs des manifestations ont eu lieu dans ce coin. Il y avait à l'origine douze de ces pièces au premier étage, chacune avec un vitrail représentant un des signes du zodiaque dans un motif mythologique grec, mais deux des pièces furent scellées lorsqu'un couloir fut créé. Warren Johnson s'est caché dans une de ces pièces.

Il n'y a pas de séparation entre les placards de la pièce de la Toison d'or et la pièce d'Europe, mais Warren a intelligemment façonné un carreau de plâtre qui cache convenablement la pièce (mais pas assez pour échapper à un jet réussi sous Trouver Objet Caché). La fenêtre avec le dessin d'Aries a été enlevée et peut être trouvée dans un débarras. Warren atteint la pièce de Zeus en passant par la fenêtre de la pièce d'Oedipe et en marchant sur le toit plat du porche avant de passer par la fenêtre de la pièce de Zeus, qui est toujours visible de l'extérieur de la maison. Là, Warren a sa trousse de maquillage, son miroir, sa paillasse et de la nourriture. Une page du journal de Gregory est tombée dans cette pièce.

Au bout du couloir, il y a une fenêtre circulaire de verre transparent. la fenêtre originelle avait des signes du Zodiaque sur le bord. Cette fenêtre a été brisée et attend d'être réparée dans un des débarras.

Warren Johnson

FOR 9 CON 10 TAI 11 INT 13 POU 15 DEX 17
APP 11 EDU 10 SAN 75 Points de vie 11

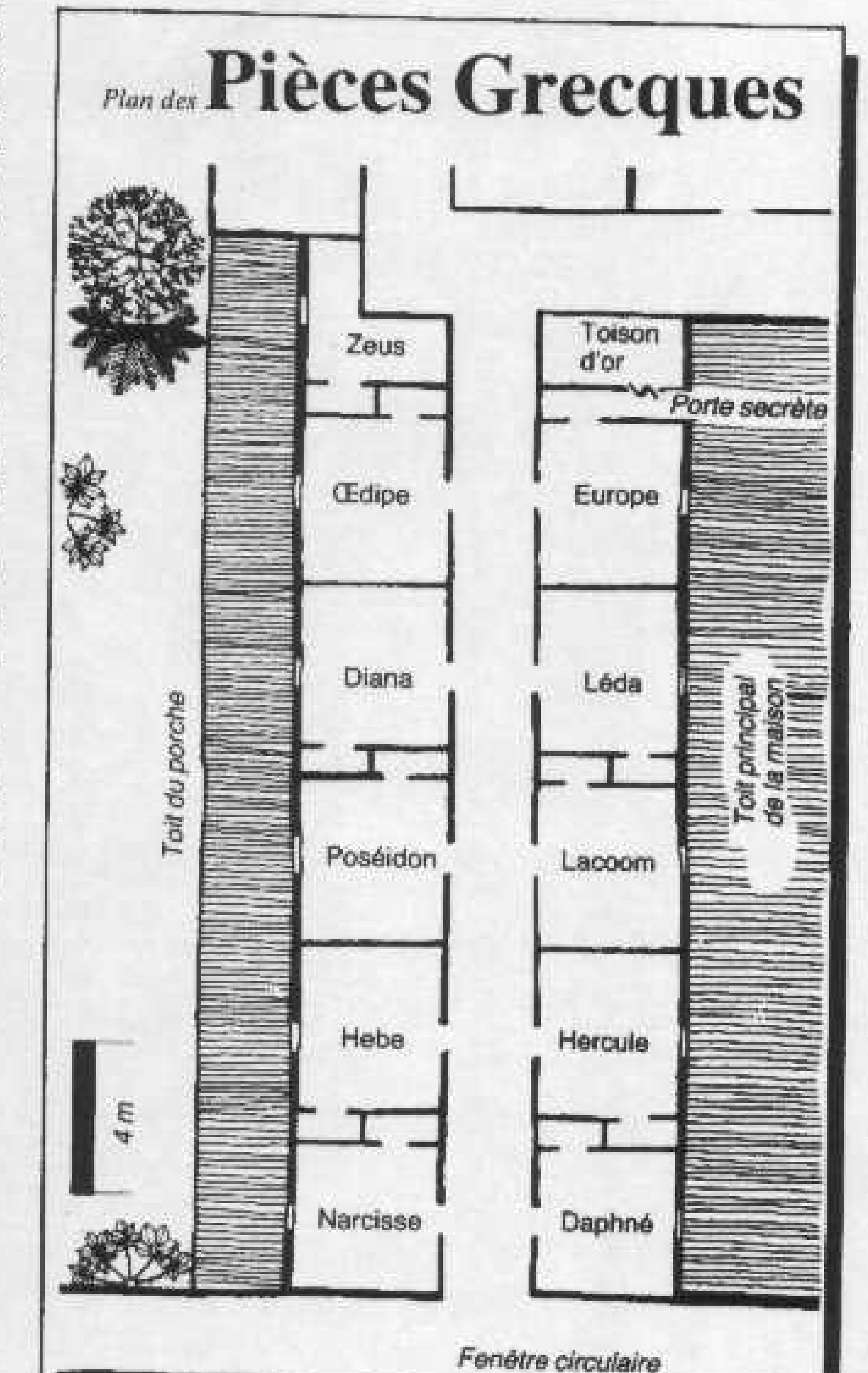
COMPÉTENCES : Jouer un Rôle : 85 % ; Se déguiser : 80 % ; Baratin : 55 % ; Se Cacher : 75 % ; Écouter : 55 % ; Cartographie : 45 % ; Déplacement Silencieux : 50 % ; Éloquence : 60 %.

Warren est le plus jeune frère de Gregory Johnson, l'artiste qui est mort en 1906. Lorsqu'il grandit, Warren devint acteur (c'est un spécialiste du cabotinage).

Les nouvelles histoires concernant la contrefaçon du tableau « Le Chasseur », réveillèrent en lui des souvenirs d'enfance de Gregory en train de peindre l'« auto-portrait de l'artiste en homme heureux » sur une autre peinture. Rangé et oublié dans une malle depuis plusieurs années, le journal de Gregory confirma les soupçons de Warren. Ce journal décrit l'amour qu'il portait à Elizabeth Anwell et son plan visant à substituer la copie au véritable tableau.

Warren décida de retourner à la ferme de San José pour trouver « Le Chasseur », apportant le journal en tant qu'« instrument utile ».

Warren put entrer dans la maison Westchester en se faisant passer pour un nouveau domestique. Mme Westchester met constamment à la porte les serviteurs et en engage de nouveaux, ce qui explique que personne ne soit surpris par de nouveaux visages.



LISTE DES PIÈCES GRECQUES

TOISON D'OR : Bélier : Un bélier porte deux enfants sur son dos et leur fait traverser une rivière.

EUROPE : Taureau : Sous la forme d'un taureau, Zeus courtise Europe.

LAOCOON : Cancer : Des serpents de mer attaquent Laocoon et ses fils. Il y a plusieurs crabes sur le rivage.

HERCULE : Lion : Hercule chasse le lion de Némée.

DAPHNÉ : Vierge : Daphné commence juste à se transformer en laurier afin d'échapper à Apollon.

ZEUS : Balance : Zeus décide de la destinée des armées en utilisant une balance. C'est une pièce cachée.

ŒDIPE : Scorpion : Oedipe se fait poser des énigmes par le Sphinx ; des scorpions défilent à leurs pieds.

LEDA : Gémeaux : Leda observe avec le cygne ses deux enfants jumeaux éclore d'un œuf.

DIANE : Sagittaire : Diane apparaît en chasseresse.

POSÉIDON : Capricorne : Poséidon est dans son char, tiré par des chèvres de mer.

HÈBE : Verseau : Hébé et Ganymède portent des coupes à Zeus.

NARCISSE : Poissons : Narcisse contemple son image dans une mare. Des poissons jaillissent hors de la mare.

Warren découvrit que l'« auto-portrait de l'artiste en homme heureux » n'avait jamais été donné, mais que personne ne se souvient de l'endroit où il se trouve. Dans le but de le chercher discrètement à plein temps, Warren a laissé tomber son déguisement de domestique et s'est caché dans les vieilles parties de la maison. A l'occasion certaines personnes ont entendu des bruits de pas ou l'ont aperçu, ce qui a donné aux domestiques l'impression que la maison était hantée. Lorsqu'il s'attend à être vu, il utilise ses compétences Se Déguiser et Jouer un Rôle pour se faire passer pour un domestique ou pour un autre individu.

Si Warren est surpris, ses réactions dépendront de ce qu'il pense que ceux qui l'ont surpris savent. S'ils sont encore dans le « noir », il leur dira qu'il est venu chercher l'auto-portrait de son frère, que sa mère regrette maintenant d'avoir abandonné. Si les Investigateurs savent qu'un tableau de valeur est en jeu, mais qu'ils ne savent pas à quoi il ressemble, Warren leur proposera de se joindre à eux en échange d'une part de la récompense offerte par le musée (ou même d'une part du prix de vente du tableau, s'il pense que les Investigateurs accepteront). Si les Investigateurs découvrent le tableau avant que Warren soit repéré, il leur rendra visite travesti en fonctionnaire du musée et réclamera le tableau promettant aux Investigateurs que le musée leur enverra la récompense dès que le tableau sera authentifié. Ensuite il filera avec le tableau. Warren n'est pas une personne violente. Si les choses tournent mal, il essaiera de s'enfuir discrètement ou en usant de ruses habiles plutôt qu'en combattant.

Liza Andrews (Elizabeth Anwell)

FOR 9 CON 14 TAI 9 INT 16 POU 10
DEX 14 APP 14 EDU 12 SAN 40
Points de vie 12

COMPÉTENCES : Baratin : 90 % ; Bibliothèque : 60 % : Écouter : 75 % ; Déplacement Silencieux : 85 % ; Occultisme : 35 % ; Éloquence : 75 % ; Photographie : 60 % ; Pickpocket : 30 % ; Psychologie : 60 % ; Prestigiditation : 90 %.

Elizabeth Anwell était la secrétaire de Frank Connington et la mère de sa fille illégitime. Lorsqu'il refusa de l'épouser, elle et Gregory projetèrent de voler le tableau le plus précieux de Frank. Dans la confusion suivant les morts de Frank et Gregory, elle ne réalisa pas que le tableau avait déjà été volé.

Elizabeth s'inventa un mari mort pour cacher l'illégitimité de sa fille, en prenant le nom de Liza Andrews et en donnant le nom de Franny Andrews à sa fille. Au fil des ans elle sombra dans la vie d'escroc de haut vol et de médium charlatan. Avec la profusion de spiritualistes émergeant après la Grande Guerre, Elizabeth sentit qu'elle avait besoin d'une trouvaille. Franny se fit passer pour un enfant médium, tandis qu'Elizabeth jouait le rôle de son imprésario. Dans les années 20, Franny affina davantage son rôle en jouant l'enfant attardée. Cela ne la rendit pas unique, mais cela eut pour conséquence d'écarter les soupçons. Après tout comment une personne à l'esprit débile pouvait-elle accomplir les astuces complexes que les détracteurs de médiums mettaient à jour ? Impossible !

Lorsqu'Elizabeth entendit parler de la découverte du faux, elle sentit qu'elle pourrait prendre sa revanche sur feu Frank Connington en récupérant le tableau qui était sa fierté et sa joie. Depuis que la ferme de Johnson a été achetée par Sarah Westchester, elle a étudié la vie de Sarah et ses croyances excentriques. En donnant des informations sur ce sujet à Sarah, elle obtint une invitation lui permettant de rester à la maison Westchester.

Liza encourage la croyance de Sarah en des esprits qui hanteraient la maison. Cela a rendu Sarah suffisamment dépendante de sa fille pour que toutes deux elles puissent chercher le tableau. Habituellement Franny fait les véritables recherches, mais Liza n'est jamais très loin afin d'intervenir et d'amoindrir les erreurs d'un « faux pas d'enfant ».

Franny a insisté pour que sa mère abandonne la recherche du tableau « Le Chasseur ». Elles ne sont pas sûres qu'il soit toujours dans la maison mais Liza est déterminée à rester, trop obsédée par le tableau pour renoncer maintenant.

Franny Andrews (Frances Anwell)

FOR 9 CON 13 TAI 8 INT 13 POU 12 DEX 16
APP 14 EDU 11 SAN 60 Points de vie 11

COMPÉTENCES : Baratin : 50 % ; Écouter : 55 % ; Déplacement silencieux : 60 % ; Occultisme : 25 % ; Éloquence : 50 % ; Psychologie : 45 % ; Prestidigitation : 60 % ; Trouver Objet Caché : 50 %.

Frances est la fille illégitime d'Elizabeth Anwell et de Frank Connington. Elle a la réputation d'être un esprit débile, bien que sa véritable intelligence soit au-dessus de la normale. Sa mère se fait passer pour son imprésario. Elle a dix-huit ans, mais semble avoir 14 ans, et elle se comporte comme si elle avait un âge mental de cinq ans ou moins.

Le masque d'enfant au bon naturel de Franny, et sa position actuelle de favorite de Sarah lui ont permis de devenir l'enfant gâté de la maison Westchester, qui va et vient là où elle veut. Elle passe la majeure partie de son temps à errer dans la maison à la recherche du tableau et recueillant des informations pour son numéro.

A l'origine, Franny était enthousiasmée par la recherche du tableau, mais maintenant qu'elle voit la grandeur de sa tâche (et l'immense richesse de Sarah) elle aimerait plutôt abuser davantage de la confiance de Sarah que de continuer à chercher le tableau ; Liza n'est toujours pas d'accord.

Les trucs de médium

Liza et Franny doivent secrètement réunir des informations sur leurs victimes, en faisant des recherches dans les bibliothèques ou dans les archives des journaux, en questionnant les anciens serviteurs, en en lisant le courrier de leurs victimes. Elles remarquent particulièrement bien les petits détails et savent faire d'habiles déductions Holmesiennes. Cette information est ensuite retransmise à la victime avec des fioritues « spiritualistes ». En terme de jeu, cela peut être simulé par l'utilisation appropriée des jets sous Trouver Objet Caché et l'Idée. Cependant, Franny et Liza sont depuis si longtemps dans le métier et avec tant de succès, qu'un jet réussi sous Trouver Objet Caché et l'Idée leur révèle des choses différentes de celles que pourrait trouver un simple Investigateur.

Lors des démonstrations de leurs pouvoirs spirituels, elles demandent aux victimes d'écrire des messages ou des questions sur un bout de papier, qui est ensuite plié et mis dans une enveloppe cachetée. Liza substitue une autre enveloppe et la brûle dans un feu, tandis qu'elle glisse l'original à Franny, qui le lit dans la semi-obscurité de la pièce, étant alors capable de répondre à la question, apparemment en lisant dans les pensées. Elles sont aussi capables de faire « parler » les esprits, de photographier des esprits et d'accomplir d'autres tours de médiums.

Jack Ramsey

En 1906, Jack était le garde du collectionneur d'art Frank Connington. Lorsque Gregory Johnson soudoya Jack pour qu'il lui donne une clef de la galerie, les soupçons de Jack s'éveillèrent, et il pensa avec justesse que Gregory avait l'intention de voler un tableau.

Au moment où Jack était en train de dire à Gregory qu'il le laisserait accomplir son vol pour une part de l'argent, Connington entra à l'improviste. Un combat s'ensuivit, lors duquel Jack tua Connington et Gregory s'enfuit avec le véritable tableau. Jack ne réalisa pas que Gregory avait déjà substitué le faux à « Le Chasseur ». Il persuada la police que Gregory avait tué Connington lors de sa tentative manquée du vol du tableau et accompagna la police fédérale à la ferme de Johnson, pour identifier Gregory. Là, il fut capable de duper un policier inexpérimenté en le poussant à tuer Gregory, camouflant à jamais son crime.

FOR 14 CON 9 TAI 16 INT 9 POU 7 DEX 9
APP 15 EDU 8 SAN 30 Points de vie 13

COMPÉTENCES : Baratin : 70 % ; Éloquence : 65 %.

ARMES : Revolver .32 : 50 %, 1D8 de dommages.
Petite hache : 45 %, 1D8 + 1D6 de dommages.

Dans les années 20, Jack devint un criminel à la petite semaine, attendant que Dame la Chance lui sourie. Lorsqu'il entendit parler du faux et qu'il réalisa qu'il pourrait encore mettre la main sur un tableau valant une fortune, il rassembla un petit groupe de malfrats et s'arrangea pour que sa bande soit engagée à la maison Westchester. Leur travail consistait à démolir des murs (pour les reconstruire ultérieurement) dans la partie que Jack supposa être la partie originelle de la maison.

En cherchant dans la cave, la bande de Jack tomba sur la cave à vin scellée. Ils sortirent discrètement le vin et le burent dans une caverne rocheuse particulière à proximité de la maison. Dans le but d'éloigner les passants pendant que la bande effectuait des recherches ou s'adonnait à la boisson, Jack eut l'idée de les effrayer lorsqu'il entendit parler d'un fantôme hantant la maison. Maintenant Jack et la bande s'amusent vraiment à le faire, et ils prennent un plaisir diabolique à donner des peurs bleues aux gens. Une ou plusieurs personnes déclareront avoir eu une vision effroyable ou avoir entendu un rire spectral, tandis que les autres confirmeront. Ils commenceront leur histoire en parlant d'un homme blessé s'approchant de la maison pour ensuite disparaître mystérieusement au moment où on se portait à son aide. Quelques fois ils organisent de plus grosses farces encore, c'est ainsi qu'ils ont sculpté un pied de monstre et s'en sont servis pour laisser des empreintes monstrueuses.

Si les Investigateurs parlent à Jack du vol de l'original et de la mort de Gregory il admettra avec empressement qu'il est le même Jack Ramsey qui contrecarra héroïquement le vol du tableau « Le Chasseur », mais qu'il fut incapable d'empêcher le meurtre de son employeur. Il admettra aussi qu'il était là lorsque Charles Quill abattit Gregory (qui le méritait largement). Il n'admettra pas qu'il est à la recherche du tableau. Il ne s'agit que d'une coïncidence s'il travaille ici et maintenant.

Jack savait qu'Elizabeth était la maîtresse de Frank et la mère de sa fille tout autant que sa secrétaire : c'était un secret connu de tous dans la maison. Il ne réalisa jamais qu'Elizabeth était le complice de Gregory. Il ne reconnaîtra ni Liza, ni Franny.

Jack ne l'admettra jamais, même en lui-même, mais il est crédule et superstitieux. Il s'est à moitié convaincu que les manifestations rapportées par les autres domestiques (pas sa bande) sont réellement le fantôme de Gregory qui vient le hanter pour le rôle qu'il a joué dans les meurtres. S'il est confronté à l'improviste avec Warren (qui ressemble parfaitement à son frère maintenant), il pourra penser que c'est le fantôme de Gregory qui vient le chercher et il pourra craquer et se confesser. A moins que cet événement ait lieu, Jack ne voudra pas quitter la maison sans le tableau. Il sent qu'il a une chance de faire un gros coup.

Bande de Jack

Tom Ford

FOR 10 CON 19 TAI 10 INT 12 POU 14 DEX 15
APP 11 EDU 8 SAN 60 Points de vie 10

COMPÉTENCES : Grimper : 75 % ; Se Cacher :50 % ; Sauter : 75 % ; Écouter : 70 % ; Déplacement Silencieux : 65 % ; Fracturer un coffre : 45 %.

ARME : Couteau : 50 %, 1D6 de dommages.

Dick O'Hanlan

FOR 11 CON 12 TAI 11 INT 10 POU 12 DEX 13
APP 12 EDU 10 SAN 50 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Esquiver : 75 % ; Électricité : 45 % ; Mécanique : 50 % ; Pickpocket : 65 %.

ARME : Couteau : 50 %, 1D6 de dommages.

Harry McCormick

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 11
APP 10 EDU 9 SAN 50 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Baratin : 50 %.

ARMES : Coups de poing : 65 %, 1D3 + 1D6 de dommages.
Couteau : 55 %, 1D6 + 2 de dommages.
Revolver .38 : 55 %, 1D8 + 2 de dommages.

Patrick O'Hara

FOR 13 CON 13 TAI 13 INT 11 POU 14 DEX 12
APP 12 EDU 8 SAN 66 Points de vie 13

COMPÉTENCES : Conduire une Automobile : 55 % ; Éloquence : 45 %.

ARMES : Coup de poing : 60 %, 1D3 + 1D6 de dommages.
Fusil de chasse à canon scié : 60 %, 4D6 de dommages.

Les complices de Jack l'aident dans la recherche du tableau. Jusqu'à maintenant ils se sont contenté de cette activité s'amusant à boire le vin volé et observant l'agitation provoquée par leurs gags et leurs mises en scène. Bientôt ils seront suffisamment impatients pour s'intéresser aux autres possibilités qu'offre la maison Weschester (le coffre qui passe pour être plein d'or, par exemple). Si les choses vont trop lentement, ils pourront mettre au point le pillage du coffre. S'ils découvrent que quelqu'un d'autre a trouvé le tableau, ils essaieront certainement de s'en emparer par la force des armes, ils embarqueront les couverts en argent de la maison et décamperont.

Charles Quill

FOR 12 CON 12 TAI 11 INT 12 POU 17 DEX 12
APP 11 EDU 12 SAN 85 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Conduire une Automobile : 65 % ; Premiers soins : 55 % ; Chevaucher : 40 % ; Trouver Objet Caché : 60 % ; Pister : 50 %.

ARMES : Revolver .38 : 60 %, 1D8 + 2 de dommages.
Matraque : 50 %, 1D6 de dommages.
Fusil de .30-06 : 55 %, 2D6 + 3 de dommages.

Charles Quill est un agent de la police de San José. En 1906, il faisait partie de la brigade de police locale qu'on envoya pour aider la police fédérale à arrêter Gregory Johnson pour meurtre. Charles surveillait la porte de derrière et vit Gregory mettre les dernières

touches à l'« auto-portrait de l'artiste en homme heureux ». Quand la police vint, Gregory essaya de s'éclipser, mais soudainement Jack apparut, tirant au pistolet et hurlant « ne laissez pas échapper le tueur ! ». L'inexpérimenté Charles tira aussi, et tua Gregory. L'ironie du sort fit qu'il utilisa un fusil Westchester. Les jours suivants, un grand tremblement de terre mit un terme à toute enquête supplémentaire, et l'affaire fut sereinement classée et résolue.

C'était la première grosse affaire de Charles. Il a en sa possession plusieurs coupures de journaux en rapport avec cette affaire. Il a aussi une récente coupure sur la découverte d'un faux et sur la récompense qu'offre le musée.

Ruth Lord

Ruth Lord était une voisine des Johnson lorsqu'ils vivaient à la ferme. La famille Johnson était composée de Mme veuve Johnson, de Gregory (le plus âgé), de Robert, Betty et Warren (le plus jeune). Tous les enfants étaient intelligents et talentueux, et plus spécialement Warren et Gregory, mais aucun d'entre eux n'était plus honnête qu'il n'avait de raison de l'être. Gregory, vendit une fois une « peinture perdue depuis longtemps » d'un célèbre artiste local. Quand plus tard, il apparut qu'il l'avait peinte lui-même, il prit la chose en riant. Warren avait environ 10 ans lorsque Gregory mourut, et il montrait déjà des talents d'acteur en jouant des tours à toutes les personnes qu'il pouvait berner. Après la mort de Gregory, Mme Veuve Jonson vendit la ferme et repartit s'installer dans l'Est, dans la maison de ses parents.

Ruth est maintenant une des cuisinières de la maison Westchester. Si elle voit Warren sans déguisement (il a maintenant le même âge que Gregory lorsqu'il est mort, et lui ressemble énormément) elle pensera qu'il s'agit du fantôme de Gregory. Si elle peut étudier de près Warren dans une atmosphère calme, elle pourra être capable de voir la différence, mais Warren, qui se souvient de Mme Lord fera de son mieux pour qu'elle n'ait pas cette opportunité.

Sarah Westchester

Sarah est la veuve et l'héritière du fabricant d'armes Wade Westchester. Après les décès de son mari et de sa fille elle s'intéressa au spiritisme. Elle devint persuadée que les esprits de ceux qui étaient tués par les fusils Westchester venaient hanter la famille. Les spiritualistes la persuadèrent qu'elle allait mourir aussi, à moins qu'elle n'apaise les esprits en leur construisant indéfiniment une maison. Aussi longtemps que la maison serait en construction, Sarah vivrait et serait prospère, mais si la maison était terminée ou si le travail cessait un désastre s'ensuivrait. Sarah acheta rapidement la ferme Johnson et commença à y faire des adjonctions.

Nantie d'une fortune de 2 000 000 $, Sarah n'est connue pour avoir qu'une excentricité : entretenir une petite horde de charpentiers, de maçons, de plombiers, de peintres, et d'artisans travaillant dans la maison 24 heures sur 24, 365 jours par an. Des parties entières de la maison sont constamment détruites et reconstruites. Le seul architecte de la maison est Sarah. Elle suit davantage les directives qu'elle reçoit du monde spirituel que celles qu'elle aurait pu détenir d'une éventuelle formation en architecture. Le résultat de cette façon d'agir est une bizarre maison de fous.

En comptant les serviteurs, les travailleurs du bâtiment, les jardiniers, et les valets de ferme, il y a environ 100 domestiques. La plupart sont engagés et payés à la journée. Ils ne savent jamais quand ils pourront partir, et sont souvent mis à la porte sans raison. Toujours est-il que Sarah paye des salaires élevés, ce qui explique qu'elle n'ait pas de mal à trouver de nouvelles recrues. Sarah insiste aussi pour que les différents groupes mangent, dorment, et travaillent dans des logements séparés. Les chefs d'équipe des différents groupes s'en remettent directement à Sarah et reçoivent ses instructions. Il y a peu de communications organisées entre les groupes, et les rumeurs remplacent l'absence de véritables informations.

Sarah est presque convaincue que les manifestations qui ont lieu dans la maison, sont, en réalité, le fait des esprits qu'elle craint. Mais elle n'est pas si détachée des choses de ce monde pour ignorer la possibilité d'une cause terrestre. (Un cambrioleur effrayé a effectivement été arrêté, alors qu'il était irrémédiablement perdu dans le labyrinthe de la maison.) Malgré les objections de Liza Andrews, elle a fait appel aux Investigateurs.

Sarah Westchester

FOR 8 CON 15 TAI 8 INT 13 POU 17 DEX 10
APP 12 EDU 14 SAN 23 Points de vie 12

COMPÉTENCES : Marchandage : 80 % ; Discussion : 60 % ; Éloquence : 60 %.

NOTE POUR LES GARDIENS

Ce scénario, qui change de style, traite de recherches dans le monde terrestre plutôt que de rencontres avec des monstres de Cthulhu, mais pour lancer les Investigateurs sur une fausse piste ou juste pour provoquer leur paranoïa, voici quelques situations typiques tirées des histoires du Mythe de Cthulhu. Utilisez-les ou mettez-les en relief selon votre désir.

Sinistres étrangers : il y a déjà un maître d'hôtel chinois, plusieurs jardiniers mexicains et japonais dans la maison. La bande de Jack est irlandaise.

Pierres étranges avec des écritures inconnues : La bande de Jack a bu le vin volé en se cachant derrière un rocher de serpentine qui affleure. Il n'y a pas d'autre formations rocheuses, comme celle-ci, nulle part à proximité, puisque la maison est bâtie sur des nouveaux dépôts sédimentaires dans la vallée, mais un jet réussi sous la Géologie révélera que ce n'est pas si inhabituel dans un pays sujet aux tremblements de terre. La bande de Jack a marqué des paris à la craie, selon un code secret, sur les rochers gris-verts.

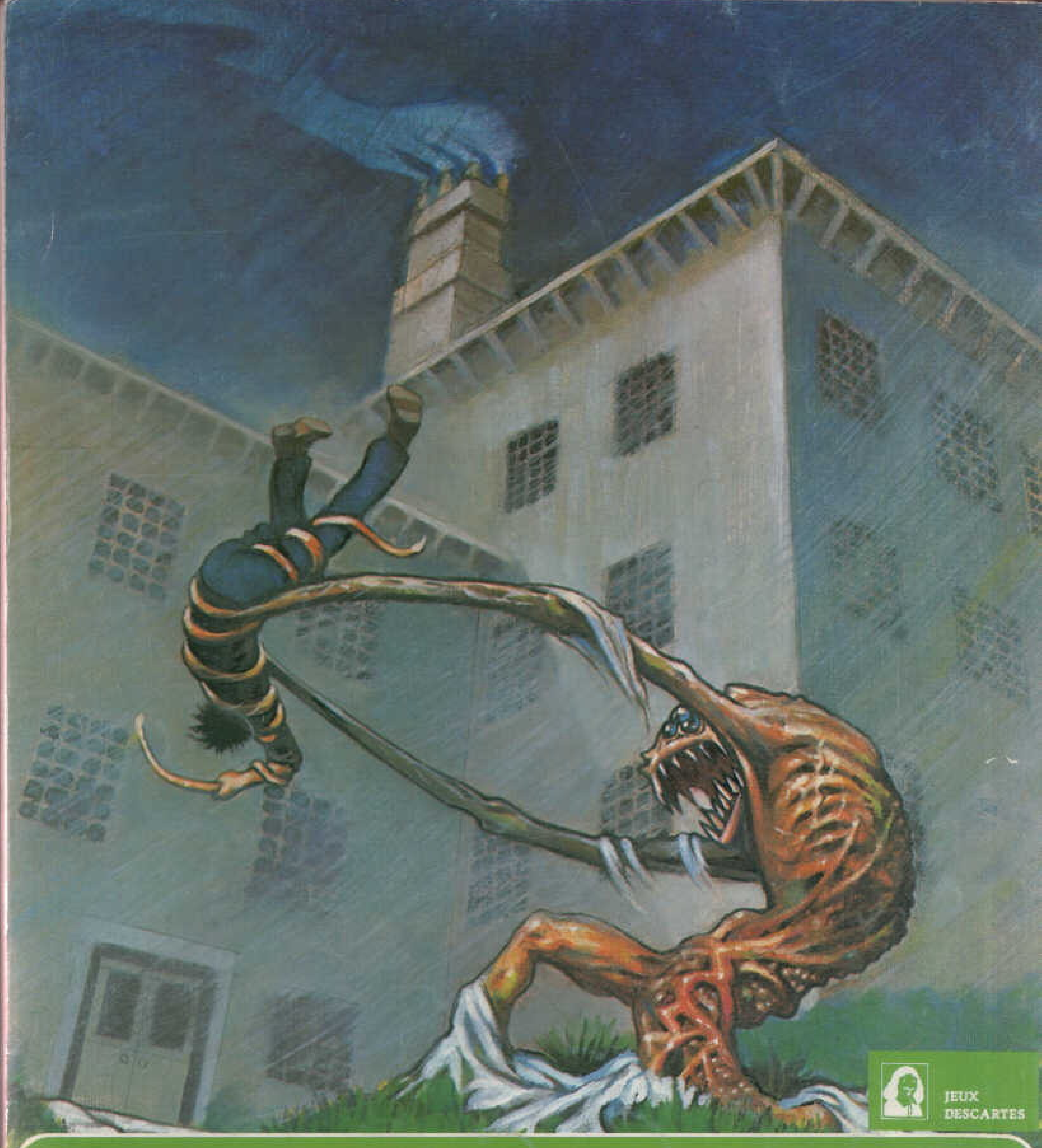
Chant mystérieux : Les gens qui ont entendu une interprétation de « Asleep in the deep » par cinq hommes en état d'ivresse (dont aucun n'a plus de 5 % dans la compétence Chant) pourront décrire cela comme une plainte inhumaine. De plus, un membre de la bande de Jack (O'Haran) adore parodier les chants grégoriens qu'il a entendus à la messe.

Géométrie non rationnelle : Il devait être facile de mettre en relief le fait qu'ils sont dans une maison « où les escaliers qui partent vers le bas ne conduisent pas à la cave » et « où les escaliers qui partent vers le haut ne conduisent pas au grenier ».

Tableaux de l'au-delà : « Le Chasseur » représente un homme qui fait une pause sur son cheval avec deux chiens tapis aux pieds de sa monture. Les personnes trop impressionnables pourront dire qu'elles peuvent discerner quelque chose dans la forêt qui observe le cavalier qui ne se doute de rien, mais c'est stupide, n'est-ce pas ? Et tout cela juste parce que le peintre est le mystérieux artiste-meurtrier Gregory Johnson, ou encore parce que plusieurs de ses propriétaires sont décédés de morts violentes ; il n'y a donc pas de raison de croire que la peinture est maudite, n'est-ce pas ?

Imposteurs : Question : Quand est-ce que votre ami n'est pas votre ami ?

Réponse : Lorsqu'il est personnifié par un monstre, ou par Warren Johnson, le talentueux acteur. Il peut tout aussi bien apparaître en domestique qu'en Investigateur. Il ne fera pas cela très bien car la drôlerie de la chose n'apparaît que lorsqu'ils réaliseront plus tard que quelqu'un s'est fait passer pour l'un d'entre eux.



Dans toute campagne de *l'appel de Cthulhu* certaines situations surgissent régulièrement. Ce livre reprend sept de ces situations et les transforme en horrifiantes aventures. Chaque récit est destiné à être utilisé librement par le Gardien des Arcanes (le maître du jeu) lorsqu'il ou elle a un besoin urgent d'une intrigue pour une partie impromptue ou d'un complément pour une campagne plus importante. Des informations pour les investigateurs, des « arrières plans » pour le Gardien des Arcanes et des suggestions d'utilisation sont fournies avec chaque épisode. Les quatre pages centrales, en grisé, doivent être soigneusement détachées et distribuées aux joueurs au moment approprié, comme c'est indiqué dans le scénario.

Sept Sinistres Situations

ISBN 2-904783-05-9

99 F